

PC ACTION

DVD
XXL 8 GByte

VOLLVERSION
FUSSBALL
MANAGER PRO



HOLEN SIE SICH DEN
LIGA-TITEL MIT
FUSSBALL
MANAGER PRO!

EXTRAS AUF DVD:

ÜBER 1 GByte MAPS & MODS!



**UNVERZICHTBARE TOOLS FÜR
IHRE ONLINE-HELDEN!**

Cosmos, Atlas, Gatherer, Sell Value, Quick
Weapon Swap, Stance Sets

**NOCH MEHR
SPASS IN SAN
ANDREAS!**

Hot Coffee, Double
Weapons, Gang War,
Sanga, No Cash for
Clothes u.v.m.



LUFTKÄMPFE MIT ZEPPELINEN!
Air Buccaneers: Einfach mal abheben!



09

UNZENSIERT:
AB-16-DVD!

9/2005
AUGUST
€ 4,99

ANGESPIELT: DER ACTIONKRACHER ZUM KULTFILM!

STARSHIP TROOPERS

**ALLES, WAS MEHR ALS ZWEI BEINE HAT, WIRD
ERSCHOSSEN! MÖCHTEN SIE MEHR WISSEN?**

CODENAME: PANZERS PHASE 2

DER MEGA-TEST AUF 9 SEITEN!
SUNNE, SAND UND MEHR:
AUF ACHSE IN TUNESIEN.



EXTRA!



52 SEITEN
GAMES
CONVENTION
MESSEFÜHRER

PRÄSENTIERT VON

PC ACTION



www.blitzkrieg2.de

BLITZKRIEG





EVOLUTION UND REVOLUTION

Wargamer lieben Blitzkrieg. Fan-Seiten schossen wie Pilze aus dem Boden, die Community liefert gigabyteweise Karten, Mods und Zusatz-Kampagnen. Die große Frage: Wie entwickelt man einen würdigen Nachfolger? Nival Interactives einfache Antwort:

indem man ein noch besseres Spiel macht! Kein leeres Geschwätz, wie sich herausstellt.

Blitzkrieg 2 erscheint im Herbst und übertrifft den Erstling in jeder Hinsicht. Hübschere 3D-Grafik, ein besseres Interface, umfangreichere Szenarien, mehr Einheiten, rollenspielartiger Charakteraufbau, besseres Balancing, ein rundum erneuerter Multiplayer-Modus und ein intuitiveres Truppenmanagement – und damit haben wir erst an der Oberfläche gekratzt ...





www.blitzkrieg2.de



DIE DRITTE DIMENSION DES KRIEGES

Mehr Realismus dank neuer Enigma-Engine!

Blitzkrieg gilt unter Wargamern als Synonym für Realismus. Dem Anspruch wird natürlich auch Blitzkrieg 2 gerecht – und geht dabei noch einen Schritt weiter. Die grundlegende Neuerung ist die Verwendung einer leistungsfähigen 3D-Grafik-Engine, die das Geschehen filmreif aus jedem Winkel präsentiert und dabei in puncto Detailverliebtheit neue Maßstäbe setzt. Endlich dürfen Sie Ihren Kampfgeist auch in Nachtmissionen unter Beweis stellen. Nicht nur die Scheinwerfer der Fahrzeuge erhellen die Umgebung realistisch. Selbst kleinste Mündungsfeuer lassen das nahe Umfeld dank Dynamic Lighting naturgetreu erleuchten. Die so genannte Enigma-Engine sieht aber nicht nur genial aus. Das extrem wirklichkeitsnahe Sicht- und Schussweiten-Modell berechnet ununterbrochen sämtliche Außeneinflüsse physikalisch korrekt.

Dass der Wechsel von 2D- auf 3D-Grafik nicht mit dem Verlust von Details einhergehen muss, beweist Blitzkrieg 2 eindrucksvoll.

DREI KAMPAGNEN = SPANNUNG³

Mischung aus Action-Elementen und Stealth-Einlagen

Ein Novum sind die drei Kampagnen. Sie spielen wahlweise auf russischer, deutscher oder amerikanischer Seite. 68 riesige Schlachten warten auf Sie. Zu viel wollen wir noch nicht verraten, aber sagen wir es mal so: Als amerikanischer Kommandant müssen Sie sich beispielsweise auf den Philippinen gegen die Japaner behaupten. Oder schlüpfen Sie lieber in eine russische Uniform, um den Reichstag einzunehmen? Das dynamische Missionssystem stellt den Spieler dabei vor die Wahl, in welcher Reihenfolge bestimmte Feldzüge absolviert werden. Sie mögen keine Verteidigungs-Missionen? Dann lassen Sie diese einfach weg! Sie sind der Feldherr und bestimmen, was passiert!

Bei Blitzkrieg 2 haben Sie nicht nur auf dem Schlachtfeld das Sagen, sondern auch zwischen den einzelnen Missionen. Mehr spielerische Freiheit geht kaum noch!





REALISMUS OHNE ABSTRICHE

In Sachen Authentizität ging man keine Kompromisse ein!

Jedes noch so kleine Objekt entspricht seinem realen Vorbild. Von den Medaillen, die man Ihnen verleiht, über die 250 Waffen- und Einheiten-Typen, bis zu den Kampfhandlungen. Nur was sich echt anfühlt, funktioniert. So wird die Panzerung und Durchschlagskraft jeder Einheit lebensecht simuliert. Wer also mit Pistolen auf Sherman-Tanks feuert, sorgt höchstens für Kratzer im Lack.

Das Beste: Wie in der Realität lernen Ihre Einheiten dazu und erwerben neue Fähigkeiten!



Ganze Gebäude-Blöcke dienen als perfekte Deckung für die Infanterie.



Die Vegetation eignet sich auch zur Tarnung. Lässt sich aber leicht zerstören.



Bei entsprechendem Beschuss geben aber selbst dickste Mauern mal nach.

SPUR DER ZERSTÖRUNG

Immer in Deckung gehen! In Blitzkrieg 2 nutzen Sie die Umgebung zu ihren Gunsten. Häuser, Mauern und Vegetation eignen sich als Deckung. Doch wie in der Wirklichkeit lassen sich diese durch entsprechenden Beschuss zerstören. Vergessen Sie daher nie: Dank der hervorragenden künstlichen Intelligenz Ihrer Feinde sollten Sie sich nie in Sicherheit wähen. Niemals!



BLITZKRIEG



Wind und Wetter beeinflussen das Sicht- und Schussweiten-Modell.

Das Terrain entspricht in Aussehen und Beschaffenheit den echten Schauplätzen.

Dank eines RPC-ähnlichen Erfahrungssystems lernen die Truppen dazu.



BLITZKRIEG



Endlich kontrollieren Sie den Truppennachschub auch während eines Einsatzes. Dadurch entsteht ein noch dynamischeres Spielgefühl.



WO BLEIBT DER NACHSCHUB?

Wir stellen vor: Das neuartige Reinforcement-System!

Im Vorgänger konnten Sie die Truppenstruktur nur vor der Schlacht festlegen. Während der Kampfhandlungen war ein Management des Einheitenachschubs nicht möglich. Blitzkrieg 2 bietet ein vollkommen neues System, wodurch Sie jetzt auch mitten auf dem Schlachtfeld Truppen anfordern und organisieren. Dank des ebenfalls überarbeiteten Interfaces ist das kinderleicht – schließlich sollen Sie sich ja auf die Schlacht konzentrieren und nicht gegen komplizierte Menüs ankämpfen. Ebenfalls sehr wichtig: Luft-Einheiten werden nicht mehr nur angefordert, sondern aktiv vom Spieler kontrolliert.



Zur Auswahl stehen 1 vs. 1 und 2 vs. 2. Ob Sie nun allein oder mit einem Verbündeten gegen den Feind vorgehen, ist eigentlich egal. Der Spielspaß stimmt nämlich bei beiden Varianten.

MESSE DICH MIT DEN BESTEN!

Der Mehrspieler-Modus lässt keine Wünsche offen!

Im Vorgänger gab es zwar eine Multiplayer-Option, doch der Schwerpunkt lag auf fesselnden Einzelspieler-Schlachten. Mehrspieler-Duelle liegen aber mittlerweile voll im Trend und dem trugen die Genies von Nival Interactive definitiv Rechnung. Die Spieler haben nun die Möglichkeit in 1-vs.-1- und 2-vs.-2-Battles gegeneinander anzutreten. Um dabei den maximalen Komfort zu ermöglichen, verzichtete man auf komplizierte Systeme à la Gamespy und Co. Stattdessen läuft alles auf Nival Interactives hauseigenen Servern. Es kommt aber noch besser! Eine eigene Online-Rangliste entfacht den nötigen Ehrgeiz, denn wer will seinen Namen nicht an der Spitze sehen? Für ausgeglichene Battles sorgt auf Wunsch das integrierte Matchmaking-System. Die Rangliste zeigt also nicht nur, wie Sie im Vergleich zu den anderen Spielern abschneiden. Das System sucht zudem gleichwertige Gegner für Sie aus. Ideal für Anfänger und Profis gleichermaßen.

Eine Online-Rangliste und ein ausgeklügeltes Matchmaking-System lassen Multiplayer-Hezen höher schlagen!



BLITZKRIEG

www.blitzkrieg2.de



Intuitiv zu handhaben und trotzdem tiefgründig genug: Der neue Editor erlaubt nicht nur das einfache Bauen individueller Karten, sondern auch die Kontrolle wichtiger Parameter wie etwa der Wetterverhältnisse. Ihren Ideen sind keine Grenzen gesetzt.

EIN ÜBERAUS MÄCHTIGES INSTRUMENT

Erschaffen Sie problemlos Ihre eigenen Schlachten!

Drei riesige Kampagnen, 68 fesselnde Missionen und ein fetter Multiplayer-Modus sind noch nicht genug? Wie wäre es dann mit einem Werkzeug, das die Motivationskurve ins Unendliche steigert? Freuen Sie sich mit uns über den genialen Blitzkrieg-2-Editor! Damit entwerfen Sie ganz einfach neue Schlachtfelder und erschaffen virtuelle Kriegsszenarien, ganz nach Ihren Vorlieben. Klingt kompliziert? Ist es aber nicht. Anfängern wird der Einstieg nämlich durch ein übersichtliches Interface erleichtert und wer schon im Vorgänger per Editor werkelt, freut sich erneut über die umfangreichen Möglichkeiten. Hier bestimmen Sie nicht nur, wie die Karte aussehen soll und wo die Einheiten platziert werden – Sie haben die totale Kontrolle über alles! Sie entscheiden sogar über Details wie Windrichtung und -stärke. Ob es den Spielern gelingt, Missionen zu erstellen, die mit den Einzelspieler-Levels von Nival Interactive mithalten können? Das ideale Werkzeug hierfür steht Ihnen in Form des Editors jedenfalls zur Verfügung. Dieser liegt dem Spiel natürlich gratis bei. Sie sehen also: Der Herbst wird wirklich heiß!

SATURN präsentiert:

Der ultimative Führer zur Games Convention

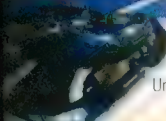
ANZEIGE

SATURN präsentiert:

G|C GUIDE

LEIPZIG 2005

IM HEFT: DIE MESSE-HITS
& STANDPLAN



Halle 3, Stand A20
X3-Reunion

Urknall in Echtzeit: Das beste
Weltraumspiel ist zurück.



Halle 5, Stand A02 + A12
**True Crime
New York City**

Fahren, Kämpfen, Schmeichen:
Es gibt eine Menge zu tun!



Halle 5, Stand C28
**Spartan
Total Warrior**

Von den Toten Machern:
Epische Kämpfe und Schrecken



Halle 5, Stand D20
F.E.A.R.

Knallharte Action: Schreckend
guter Edel Shooter für PC

Auf zu Europas größter
SPIELEMESSE
Wo? Leipzig Wann? 18. bis 21. August

Präsentiert von:

PC Games

PC ACTION

PLAYZONE

XBOX ZONE

N3ZONE

Hardware

SFT

52 SEITEN INFOS PUR

Die Highlights der Games Convention plus Standplan

Präsentiert von:

PC Games

PC ACTION

PLAYZONE

XBOX ZONE

N3ZONE

Hardware

SFT



G DATA Software wird **20** Jahre - und dazu lässt das Geburtstagskind was springen:
 Den **AntiVirenKönig AVK** gibt's ab sofort für **20** Euro. Sein „großer Bruder“ **AVK InternetSecurity** kostet nur noch zweimal **20** Euro. Und als Dankeschön für **20** starke Jahre verlost G DATA unter www.gdata.de ein **Smart Cabrio**.
 Mitmachen und Riesen-Fahrspaß gewinnen!

Die Redaktion

CHRISTIAN BIGGE

SPORT-, ONLINE- UND ACTIONSPIELE

... ist nicht sicher, ob er seine Sklaven
unbeaufsichtigt zurücklassen soll,
fährt aber trotzdem in den Urlaub.**JOACHIM HESSE**

ACTIONSPIELE UND ADVENTURES

... hat sich mit Expressversand *Winning
Eleven 9* in Japan vorbestellt und lässt Lu-
kas vielleicht auch mal ein Tor schießen.**AHMET ISCITÜRK**

ACTION-, STRATEGIE- UND RENNSPIELE

... muss es jetzt endlich raustassen:
Douglas Adams, Terry Pratchett und
J.R.R. Tolkien sind scheiß!**ANDREAS BERTITS**

STRATEGIE- UND ROLLENSPIELE

... kauft eine neue Küche, obwohl
er niemals einen Fuß in eine solche
setzen würde.**MARC BREHME**

ADVENTURES, STRATEGIESPIELE UND WISMS

... freut sich auf die Antenne-Thüringen-
Beachparty und einen schmackhaften
Sex on the Beach.**RALPH WOLLNER**

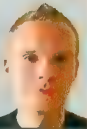
ACTION-, SPORT- UND RENNSPIELE

... freut sich auf die Debüt-CD von
Dead United und hängt in jeder freien
Minute im Tonstudio herum.**HARALD FRÄNKEL**

ACTION- UND SPORTSPIELE

... freut sich über den Fehler auf dem *Earth
2160*-Poster, wonach die Einheit „Decker“ dem
„Kackern von Sicherheitscodes“ dient. Soso.**LUKASZ CISZEWSKI**

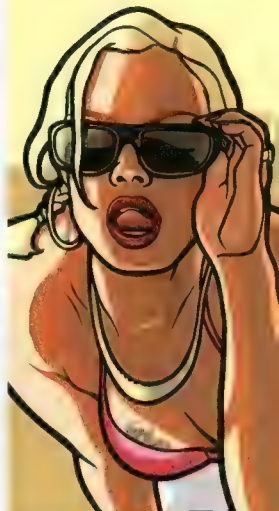
ACTIONSPIELE UND MEHRSPIELER-SHOOTER

... hat kein Bock mehr auf die Visagen
seiner Kollegen und macht deshalb
Sommerurlaub.**HEINRICH LENHARDT**

ACTION-, SPORT- UND RENNSPIELE

... zitiert Einheimische, um das Sommerwetter
in der verregneten Außenstelle zu beschreiben:
„In Vancouver bräunt man nicht, man rostet.“

Krabbelgruppe

In der PC ACTION-Redaktion ist die Käferplage
ausgebrochen. Und dabei meinen wir nicht
Herrn Hesses neue Karre.**Wollner:** Geil, ich darf end-
lich das Spiel zu meinem
Lieblingsfilm zocken!**Hesse:** Echt? Aber das
Spiel *Afterburner* gibt es
doch schon seit Jahrzeh-
nten?!**Ciszewski:** Mensch, Hesse.
Wollner meint doch
Starship Troopers. Im Spiel
dazu ballern Sie mehr Kä-
fer kaputt, als in Mexiko je
vom Band rollten. Ob man
da auch andere Autos zer-
stört, weiß ich leider nicht.**Bigge:** Ich höre wieder
diese Stimmen in meinem
Kopf. Sie sagen: „Erst alle
entlassen und dann um-
bringen!“ Andererseits ist
es heutzutage schwer, bil-
lige Sklaven zu finden.**Brehme:** Ich will aber
noch nicht sterben! Dannkann ich *Codename: Pan-
zers –Phase 2* nicht noch
mal auf „Schwer“ durch-
spielen!**Bertits:** Eben! Bringen wir
doch lieber den dicken
Iscitürk um die Ecke! Der
durfte bei *Vivendi F.E.A.R.*
zocken und mit dem Pro-
duzenten plauschen. Das
ist so ungerecht. War's
wenigstens gut?**Iscitürk:** Ich Depp! Ich
fragte den Typen dauernd,
warum das Spiel „Vier“
heißt und nicht „Fünf“
oder „Drei“! Jetzt versteh'
ich, warum er beim Inter-
view weinte.**Fränkel:** Ich bin doch gar
nicht tot. Warum also be-
finde ich mich bereits in
der Hölle? Und wo kom-
men die ganzen Käfer her?
Woooolllneeeer!grand
theft
auto
San Andreas™EINE
ROCKSTAR NORTH
PRODUKTIONDAS
SPIEL DES JAHRES
2004*
ENDLICH AUCH FÜR
XBOX® UND PC!WWW.SANANDREAS.DE
SOUNDTRACK ERHÄLT-
LICH BEI INTERSCOPE RECORDS

© 2005 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Rockstar North, the *PS* logo, Grand Theft Auto and the Grand Theft Auto logo are trademarks and/or registered trademarks of Rockstar Games, Inc. or its subsidiaries. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the US and/or in other countries and under license from Microsoft. All other marks and trademarks are the property of their respective owners. All Rights Reserved. Note: The content of this video game is purely fictional and is not intended to represent any actual person, business or organization, any similarity between any character, dialogue, event or plot element of this game and any actual person, business or organization is purely coincidental. The authors and publishers of this video game do not in any way endorse, authorize or encourage this kind of behavior.

* Zum "Spiel des Jahres 2004" gewählt von Bravo, Spielwelt und Gamestar



Der Dell™ Für alles

**Dell™ empfiehlt Microsoft®
Windows® XP Professional**

**Der Dell™ XPS und der Intel® Pentium® 4 Prozessor mit
HT-Technologie sorgen für atemberaubende Power und
Kontrolle für Ihr Gaming.**

Steigen Sie ein in eine neue Dimension atemberaubender Spielwelten, mit dem fantastischen Dell™ Dimension™ XPS System. Legen Sie todesmutige Stunts hin und radieren Sie Ihre Gegner restlos aus. Sie können die Welt erobern. Der Dell™ Dimension™ XPS wird Sie am Kragen packen und den unbesiegbaren Superhelden in Ihnen wecken.

Die traumhafte Grafik, der kristallklare Sound sowie leistungsstarke 1024MB Dual Channel DDR2 RAM sorgen dafür, dass Sie die Power, die Action und das Schwindelgefühl auskosten können wie nie zuvor. Das Herz des Systems ist der aktuelle Intel® Pentium® 4 Prozessor mit HT-Technologie, und der neue Look signalisiert unmissverständlich, dass es hier um optimale Leistung, Kühlung und Erweiterungsfähigkeit geht.

Der Dell™ Dimension™ XPS ist für echte Spielefreake entwickelt worden, die sich von nichts stoppen lassen, um zu gewinnen. Er ist die einzige Waffe, auf die Sie nicht verzichten können.

Support rund um die Uhr

Sie brauchen Hilfe? Aktivieren Sie einfach Verstärkung. Mit einem exklusiven Zugang zum Dell™ XPS Support-Team bekommen Sie die Unterstützung, die Sie brauchen - rund um die Uhr. Aber den Dell™ Dimension™ XPS gibt es nicht im Geschäft, also rufen Sie jetzt bei Dell™ an oder besuchen Sie uns direkt unter www.dell.de!

***Limitiert auf ausgewählte Dell™ Produkte, max. 5 Systeme pro Kunde und gültig vom 27.07.05 bis 23.08.05.**

Hinweis für Verbraucher: Der abgeschlossene Fernabsatzvertrag bleibt wirksam, wenn Sie die auf Abschluss des Vertrages gerichtete Willenserklärung nicht binnen einer Frist von 2 Wochen nach Erhalt der Ware widerrufen.

Alle Preise verstehen sich in € inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand, sind nicht rabattfähig nach Rahmenverträgen und gültig vom 27.07.05 bis 23.08.05. Upgradepreise inkl. MwSt., Versand beinhaltet in € Komplettsystemangebot enthalten, sind nur gültig beim Kauf eines Dell Systems. In Österreich leicht abweichende Angebote und Versandkosten. Es gelten die allgemeinen Geschäftsbedingungen der Dell GmbH. Angebot kann von Abbildung abweichen. Änderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten. Kunden/innen unterliegen der elektronischen Datenverarbeitung. Dell, das Dell Logo, XPS, Dimension, Inspiron und PowerEdge sind Marken der Dell Inc. Microsoft® ist eine eingetragene Marke der Microsoft® Corporation. Microsoft® OEM Software wird von Dell ab Werk vorinstalliert und optimiert. Intel, das Intel Logo, Intel Inside, das Intel Inside Logo, Intel Celeron, das Intel Celeron Logo, Celeron, Intel XScale, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Pentium und Pentium 4 sind Marken oder eingetragene Marken der Intel Corporation oder ihrer Niederlassungen in der USA und in anderen Ländern. Mit einem DVD-RW Laufwerk gelizenzierte Medien sind evtl. nicht kompatibel mit einigen auf dem Markt befindlichen Laufwerken. **Die nutzbare Kapazität kann je nach eingesetzter Software leicht differieren. Die angegebenen Zeiten sind ungefähre Reaktionszeiten von denen im Einzelfall aufgrund besonderer Umstände (z.B. erforderliche Ersatzteilebeschaffung) abweichen werden kann. *Nutzen Sie unser spezielles Angebot im August. Jetzt kaufen, erste Rate ab Februar 2006 zahlen. Effektiver Jahreszins nur 9,9 % Gültig ab 300 € Bestellwert für Laufzeiten von 12 bis 48 Monaten. Nur für Personen ab 18 Jahren mit Wohnsitz in Deutschland. Ein Angebot der CC-Bank AG, München/Gladbach, unserer Partnerbank. Eine Anzahlung ist nicht erforderlich. Bonitätsvoraussetzung: Einige in diesem Computer enthaltene Microsoft® Softwareprodukte sind möglicherweise durch technische Maßnahmen kopierschutzgeschützt. Solche Produkte können Sie nicht verwenden, wenn Sie nicht zuvor die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt durchführen. Die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt und die Microsoft® Datenschutzrichtlinien werden während der allerersten Inbetriebnahme des Produkts, bei bestimmten Neuanstellungen des Softwareprodukts bzw. der Softwareprodukte oder bei bestimmten Neukonfigurationen des Computers ausführlich beschrieben und können über Internet oder Telefon vorabständig werden (dabei können Teilgebühren anfallen). Dell GmbH, Monsterastraße 4, D-63225 Langen. Neue Anschrift ab 01.08.05: Dell GmbH, Unterschwanseger Straße 2-14, D-60549 Frankfurt am Main. ©2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Splinter Cell, Splinter Cell Chaos Theory, Sam Fisher, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.

Dimension™ XPS Gen5



- Intel® Pentium® 4 Prozessor 650 mit HT Technologie (3.40 GHz, 2 MB L2 Cache, 800 MHz FSB)
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM™)
- 1024 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 533 MHz
- 500 GB** statt 250 GB** Serial-ATA Festplatte, 7.200 U/Min.
- Broadcom® 10/100/1000 Gigabit Netzwerk
- 256 MB PCIe ATI® Radeon™ X850XT Platinum Edition, DVI/VGA & TV-Out
- Sound Blaster® Audigy® 2 ZS 7.1, IEEE 1394
- 16x Dual-Layer (+/-) DVD-Brenner & 9-in-1 Kartenleser
- 1 Jahr Vor-Ort-Service am nächsten Arbeitstag†
- Microsoft® Works 7.0 (OEM™)
- Dell™ Multimedia Tastatur und Maus, 7x USB 2.0
- Dell™ Media Experience 3.0 Deluxe

2.149 €
inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand.

Finanzierung ab 69,76 €*

E-Value™: PPDE5-D08XP6

Upgrades

- 3 Jahre Vor-Ort Service am nächsten Arbeitstag† + 138 €
- Microsoft® Office 2003 Small Business Edition (OEM™) + 231 €
- 16x Dual-Layer +/- DVD-Brenner & 16x DVD-ROM Laufwerk + 35 €



XPS

bereit.

Inspiron XPS

XPS

- Intel® Centrino™ Mobiltechnologie, Intel® Pentium® M Prozessor 780 (2.26 GHz, 2 MB L2 Cache, 533 MHz FSB), Intel® PRO/Wireless Netzwerkverbindung 802.11b/g
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM[®])
- 1024 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 533 MHz
- 80 GB** EIDE-Festplatte
- 17" UltraSharp™ WUXGA "Truelife" TFT-Display (1920x1200)
- 256 MB nVidia® GeForce™ Go 6800 ULTRA Grafik
- 8x DVD +/- Dual Layer Brenner
- 6x USB 2.0, TV-Out, VGA, DVI, Firewire, SD-Card
- 1 Jahr Vor-Ort-Service am nächsten Arbeitstag¹⁾
- Lithium Ionen Akku mit 80Wh
- Microsoft® Works 7.0 (OEM[®])

2.749 €

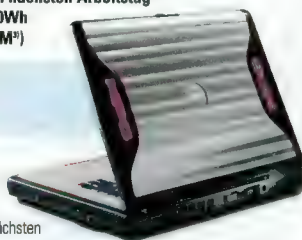
inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand.

Finanzierung ab 87,97 €²⁾

E-Value[®]: PPDES-N08XP5a

Upgrades

- 3 Jahre Vor-Ort-Service am nächsten Arbeitstag¹⁾ + 255 €
- Windows® XP Professional (OEM[®]) + 70 €
- Microsoft® Office 2003 Professional (OEM[®]) + 290 €



Gesamtwertung

**SEHR
GUT**

PC Magazin
7/05

Jetzt kaufen, erste Rate ab Februar 2006 zahlen²⁾



Wöchentlich neue & attraktive Online Angebote www.dell.de

Privatkunden **0800 / 1 94 33 55** Geschäftskunden **0800 / 4 34 33 55** bundesweit zum Nulltarif

Mo.-Fr. 8 - 20 Uhr, Sa./So. 9 - 18 Uhr. Österreich: Tel. 08 20/24 05 30 47 - 0,15€/Min., www.dell.at · Schweiz: Tel. 08 48/33 44 02 · Lokaltarif, www.dell.ch

Mehr Power für Gamer. Easy as

DELL



Starship Troopers

Filmumsetzung? Dieser Wort löst bei PC-Zockern in der Regel Haarausfall, Dünnpfitt, Darmverschlungen oder alles zusammen aus. Muss nicht sein! Wir haben jedenfalls Bauklötze gestaut, als wir gegen Tausende von Käfern antraten. Wollen Sie mehr wissen? AB SEITE 50 WIRD SCHARF GESCHOSSEN.



TEST DES MONATS

ab Seite
74

Codename: Panzers – Phase 2



Nachtmissionen, verwaschen künstliche Intelligenz, noch coolere Optik, frische Schauplätze, aber immer noch Panzer und immer noch Zweiter Weltkrieg. So lassen wir uns den allerdings gefallen. Sie auch? Nachlesen ab Seite 74!

PC ACTION

ANSCHRIFT DER REDAKTION: 9/2005

Dr.-Mack-Str. 77 • 90762 Fürth

Fax: 0911/28 72 435 • E-Mail: leserbriefe@paction.deBesuchen Sie uns im Internet unter www.paction.de

RUBRIKEN

Auftakt	13
DVD-Inhalt	18
DVD-Umtauschcoupon	168
Darauf wartest Du!	49
Die zock ich am liebsten!	42
Gewinnspiel Hardware	31
Gewinnspiele-Übersicht	30
Hersteller-Hotlines	168
Impressum	169
Inserentenverzeichnis	168
Leserbriefe	40
Redaktionsspiegel	73
Spilereferenzen	73
Testphilosophie	73
www.paction.de	166

AKTUELL

Bet on Soldiers	48
Diabolique: Licence to Sin	23
Evil Dead: Regeneration	23
Fable: The Lost Chapters	24
Full Spectrum Warrior 2	22
GTA 4	25
GT Legends	25
Half-Life 2: Aftermath	23
Heroes of the Pacific	28
Neurohunter	28
Pro Evolution Soccer 5	28
Rise & Fall	23
Rome: Barbarian Invasion	25
Runaway 2	49
Sin 2	28
Spellforce 2	28
Supreme Commander	23

BLICKPUNKT

F.E.A.R.: Auf den Zahn gefühlt	46
Wir schnappten uns mit Rob Loftus den Produzenten des Ego-Shooters und fragten ihn, warum Half-Life 2 bald einpacken kann.	

SEITENSPRUNG

Alien Hominid	103
Cold Winter	102
Killer 7	102
Kill Switch	103
Medal of Honor: European Assault	103
Metal Dust	103
Tekken 5	103
The Roots: Gates of Chaos	103

VORSCHAU

THEMA DES MONATS:

Starship Troopers	50
Bugs sind normalerweise nicht gut für Spiele. Beim Ego-Shooter zum Kultfilm ist das anders.	
Brothers in Arms: Earned in Blood	70
Commandos Strike Force	68

DTM Race Driver 3	71
Fahrenheit	66
Gun	58
Vietcong 2	62

TEST

TEST DES MONATS:

Codename: Panzers - Phase 2	74
Die Stahlkolosse lässt CDV jetzt durch Tunesien, Italien und Jugoslawien rumeln. Macht's noch Laune?	
Airstrike 3D 2	97
Area 51	84
Commandos 3	99
Budget: Half-Life 2	98
Budget: GTA 3	99
Budget: World Racing	100
Crazy Burgers	97
Conspiracy	89
Cross Rally Championship 2005	97
Die Fantastischen Vier	88
Falcon 4.0: Allied Force	90
Green Devils	97
Lula 3D	96
Madagascar	91
Muzzle	97
Radsportmanager Pro - Saison 05/06	94
Rising Kingdoms	92
Rollercoaster Tycoon 3: Soaked	95
Stalingrad	93
Star Wraith 4	89
The Day After	95

SPIELERFORUM

Act of War	106
Battlefield 2	107
Battlefield 1942	107
Browserspiele	108
Call of Duty	107
Dungeon Siege	113
GTA: San Andreas	108
Gratisspiele	114
Half-Life 2	106
Mafia	107
Max Payne 2	109
Unreal Tournament 2004	104
World of Warcraft	110

SPIELETTIPPS

Codename: Panzers - Phase 2	133
Earth 2160	137
GTA: San Andreas	119
Kurztipps	118
Tuning-Tipps: Area 51	146
Tuning-Tipps: Panzers	145

HARDWARE

Aktuelles	150
Hardware-Neuheiten direkt für Spieler	
BLICKPUNKT: Neue Prozessoren	160
Ohai! Intel und AMD haben neue Eisen im Feuer. Bringen die was?	
Einkaufsführer	164
Die beste Hardware für Spieler auf einen Blick	
TEST: Einzeltests	158
Geprüft: Soundkarte, DVD-Brenner, Mainboard	
TEST: Geforce 7800 GXT	156
Was taugt der neue Nvidia-Renner?	
THEMA TECHNIK: Übertakten	162
So kitzeln Sie für lau mehr Leistung aus Ihrer Kiste.	
VERGLEICHSTEST: Arbeitsspeicher	152
Nö, RAM ist nicht gleich RAM. Wir erklären Ihnen, worauf Sie beim Aufrüsten achten müssen.	

Legende: PC ACTION Gold PC ACTION Preistipp



GTA: San Andreas



SPIELE IN DIESEM HEFT

Act of War: Spielerforum	106
Airstrike 3D 2	97
Alien Homnid, Sie heissen	103
Area 51, Test	84
Area 51	146
Battlefield 1942	107
Battlefield 2	107
Bel on Soldiers	48
Brothers in Arms: Earned in Blood	79
Browserspiele	108
Call of Duty	107
Codename: Panzers - Phase 2	74
Codename: Panzers - Phase 2	133
Codename: Panzers - Phase 2	145
Cold Winter	102
Commandos 3	99
Commandos Strike Force	68
Consp	89
Crazy Burgers	97
Cross Rally Championship 2005	97
Diabolique: Licence to Sin	23
Die Fantastischen Vier	88
DTM Race Driver 3	71
Dungeon Siege	113
Earth 2160, Tipps	137
Evil Dead: Regeneration	23
F.E.A.R.	46
Fallen: The Lost Chapters	24
Fahrenheit	66
Falcon 4.0: Allied Force	90
Full Spectrum Warrior 2, News	22
Gratisspiele, Spielerforum	114
Green Devils	97
GT Legends, Top News	25
GTA 3, Spielerforum	99
GTA 4, News	25
GTA: San Andreas	108
GTA: San Andreas	119
Gun	58
Half-Life 2, Budget Test	98
Half-Life 2	106
Half-Life 2: Aftermath	23
Heroes of the Pacific	28
Kill Switch	103
Killer 7	102
Lula 3D	96
Madagascar	91
Mafia	107
Max Payne 2	109
Medal of Honor: European Assault	103
Metal: Dust	103
Muzzle	97
NeuroHunter	28
Pro Evolution Soccer 5, News	28
Radsportmanager Pro - Saison 05/06	94
Rise & Fall	23
Rising Kingdoms	92
Rollercoaster Tycoon 3: Soaked	95
Rome: Barbarian Invasion	25
Runaway 2, News	49
Sin 2	28
Spillforce 2	28
Stalingrad, Test	93
Star Wraith 4	89
Starship Troopers	50
Supreme Commander	2
Tekken 5	103
The Day After	95
The Raas: Gates of Chaos	103
Unreal Tournament 2004	104
Vietcong 2	62
World of Warcraft	110
World Racing	100



VOLLVERSION

Fußballmanager Pro

Gegen Sie ist Uli Hoeneß doch nur ein kleines Licht! Jetzt klettern Sie auf den Chefsessel und führen einen Bundesliga-Club an die Tabellenspitze!



- Tolle 3D-Engine für bis zu vier Spiele auf einem Bildschirm
- Über 50 neuartige Motivationskarten
- Umfangreiche Statistiken und Optionen für Profis
- Berechnung aller Spiele gleichzeitig
- Integrierter Editor
- Bis zu vier Manager wirtschaften an einem PC um die Wette

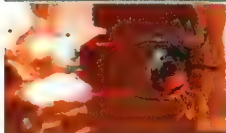
PATCHES!

Die uns von den Herstellern zur Verfügung gestellten Vollversionen sind in der Regel auf die neueste Version gepatcht. Um Ihnen die Vollversionen auf unseren DVDs bereitstellen zu können, sind manchmal Veränderungen der Installationsroutinen notwendig. Aus diesem Grund kommt es vor, dass Internet-Patches zur Verkaufsversion der Spiele nicht mit unseren Vollversionen funktionieren. Bedenken Sie deshalb: Sollten Sie dennoch solche Updates verwenden, erlischt Ihr Anspruch auf Funktionsfähigkeit der Software.

GENRE:	Sportmanager
VORAUSSETZUNG:	800 MHz, 64 MByte RAM, 600 MByte HD
MEHRSPIELER:	Ja
INTERNET:	fußballmanager-pro.de

GRANATENSTARKE DEMOS AUF DVD

ABSOLUTE BLUE 1.5



Die neue Demo des 2D-Ballerspiels verbessert viele Details – Kollisionsabfrage und Punktesystem sind optimiert. Während der Mission rüsten Sie Ihr Schiff mit höherer Schusskraft, Wendigkeit oder Turbo-Geschwindigkeit aus. Die Vollversion bekommen Sie derzeit ausschließlich unter www.intermediaware.de.

Mindestvoraussetzung für die Demo: 500 MHz, 64 MByte RAM, 30 MByte HD

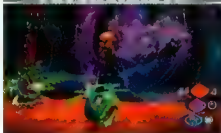
BATTLEFIELD 2



Die zeitlimitierte Demo zum Nachfolger von Battlefield Vietnam bietet Mehrspielerspaß mit bis zu 32 Zockern auf der Karte Gulf of Oman. Auch Solisten kommen nicht zu kurz: Ein Spiel gegen Bots ist möglich. Sie kämpfen aufseiten der USA oder der MEC, eine Koalition aus dem Mittleren Osten.

Mindestvoraussetzung für die Demo: 1,7 GHz, 512 MByte RAM, 546 MByte HD

PSYCHONAUTS



Psychonauts entführt Sie in ein Lager für Kinder mit paranormalen Fähigkeiten. Die Demo gibt mit dem „Basic Braining“ für Hochbegabte einen Einblick in das abgedrehte Spielgeschehen. Version 1.02 der Demo bringt Verbesserungen in der Steuerung und Kameraführung, was den Überblick und die Orientierung erleichtert.

Mindestvoraussetzung für die Demo: 1 GHz, 256 MByte RAM, 600 MByte HD

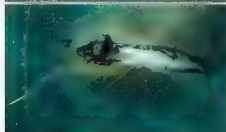
RADSPORT MANAGER PRO – SAISON 05-06



In der Demo zur neuesten Ausgabe von RadSport Manager Pro steuern Sie auf einer Etappe des Giro d'Italia neun Fahrer vom Team CSC. Während des Rennens gilt es, Ausdauer, Energie und Verpflegung der Fahrer im Griff zu behalten. Sie können voll auf Angriff fahren oder mit Geschick taktieren.

Mindestvoraussetzung für die Demo: 1,5 GHz, 256 MByte RAM, 600 MByte HD

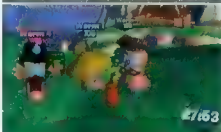
STAR WOLVES



In einer Zeit, in der sich Korruption bereits im ganzen Universum ausgebreitet hat, sind Sie als Kopfgeldjäger in der Galaxie unterwegs. Die lokalisierte Fassung der Demo des Echtzeit-Strategie-Titels Star Wolves verfügt über Tutorial und drei einfache Missionen. Ihre Fertigkeiten stellen Sie selbst zusammen.

Mindestvoraussetzung für die Demo: Pentium 3 mit 800 MHz, 525 MByte HD

WORMS 4: MAYHEM



Fans der quirligen Würmer von Team 17 freuen sich über den neuesten Teil des spaßigen Runden-Strategiespiels. Verbesserte Kameraführung und Online-Modus machen Worms 4: Mayhem zum kurzweiligen Spaß. In der Demo wählen Sie zwischen Mission und schnellem Spiel. Auch den Mehrspieler-Modus dürfen Sie testen.

Mindestvoraussetzung für die Demo: 1 GHz, 256 MByte RAM, 260 MByte HD

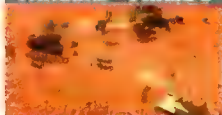
LULA 3D



Die Demo zum scharfen Erotik-Adventure Lula 3D gewährt Ihnen tiefe Einblicke in den Alltag einer virtuellen Pornoproduzentin. In der Verfolgerperspektive steuern Sie die kurvenreiche Blondine durch die Straßen von San Francisco und decken die Entführung von drei Darstellerinnen auf.

Mindestvoraussetzung für die Demo: 1,5 GHz, 256 MByte RAM, 550 MByte HD

CODENAME: PANZERS – PHASE 2



Herausgeber CDV schickt eine Demo des Taktikküllers Codename: Panzers – Phase 2 voraus, um Sie auf die neuen Einsätze einzuschwören. Und das gelingt hervorragend. Die vorliegende Demoversion beinhaltet eine Mission, die Hobbystrategen alles abverlangt und für zahlreiche Spielstunden sorgt.

Mindestvoraussetzung für die Demo: 1 GHz, 256 MByte RAM, 660 MByte HD

Weitere topaktuelle Demos finden sie auf der DVD. Siehe Inhalt rechte Seite. ►

SPIELERFORUM AUF DVD



EBENFALLS AUF DVD:

WORLD OF WARCRAFT
 • GATHERER
 • QUESTVADE
 • STILL VALUE
 • STANCE SETS
 • WEAPON QUICK SWAP

GTA: SAN ANDREAS
 • BLUE SKY
 • DOPPELTE WAFFEN
 • ENHANCED TIRE TRACTION
 • GANG WAR
 • NO CASH 4 CLOTHES
 • SANGA

DVD-INHALT

VOLLVERSION:

Footballmanager Pro

DEMOS:

Absolute Blue v.1.5
 Airstrike 3D 2
 Battlefield 2
 Codename: Panzers - Phase 2
 Lila 3D
 Psychonauts v.1.02
 Radsport Manager Pro - Saison 05-06
 Rhen 2
 Star Wolves
 Worms 4: Mayhem

VIDEOS:

News:
 Dungeon Siege: Copperhead - Retaliation
 Half-Life 2: The Hidden
 Unreal Tournament 2004: Air Buccaneers

Vorschau:

Fahrenheit
 Runaway 2
 Starship Troopers
Jetzt im Handel:
 Area 51
 Codename: Panzers - Phase 2
 Cross Racing Championship 2005
 GTA: San Andreas
 Lila 3D
 Radsport Manager Pro - Saison 05-06
 Worms 4: Mayhem

Spezial:

Battlefield 2: Flugschule
 Codename: Panzers - Phase 2
 (hochauflösendes Video im Datenbereich)
 Jolt-Charis
 PC ACTION bringt's
 Vorlesung des Monats
 Abschied • Computababe/Outtakes

Trailer:

Age of Conan
 Age of Empires 3

Alan Wake
 Ankh
 Battlegrounds Midway
 Blitkrieg 2
 Call of Duty 2
 Call of Juarez (Nur auf AB-18-DVD)
 Codename: Panzers - Phase 2
 Fahrenheit
 GT Legends
 GTA: San Andreas
 Metal Dust
 Moto GP 3
 Myet 5
 Secret Files 2: Luoguska
 Similes 2
 Starship Troopers
 Tabula Rasa
 The Elder Scrolls 4: Oblivion
 The Movies
 Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown

SPIELERFORUM:

Act of War
 Doom 3
 Dungeon Siege
 Gratzspiele (Nexuiz: nur auf AB-18-DVD)
 GTA: San Andreas
 Half-Life 2
 Unreal Tournament 2004
 World of Warcraft

TIPPS & TRICKS:

Battlefield 2
 Earth 2160
 GTA: San Andreas
PATCHES:
 Act of War: Direct Action v.1.05 (int)
 Anarchy Online v.15.9.4 von v.15.9.3 (int)
 Anarchy Online: Shadowlands v.15.9.4 von v.15.9.3 (int)
 Boiling Point: Road to Hell v.1.1 (eu)
 Dungeon Lords v.1.3 (d)
 Earth 2160 v.1.2 von v.1.1 (d)
 Far Cry v.1.32 von v.1.31 32-Bit-Version (d)
 Flashpoint Germany v.1.03 (d)
 Imperial Glory (Intel Chipset fix)
 Neverwinter Nights v.1.66 (d)

Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark v.1.66 (d)
 Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide v.1.66 (d)
 Silent Hunter 3 v.1.4 (d)
 SWAT 4 v.1.1 (d)
 The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay - Developer's Cut 1.1 (d)

HARDWARE-TREIBER:

Win7x Me:
 ATI Catalyst v.5.2
 Nvidia Forceware 71.64
 Nvidia Nforce 4.27
 Nvidia Nforce-System-Utility 1.08.5
 Via Hyperion 4-in-1 4.65
WinXP 2000
 Athlon 64 Cool'n'Quiet-Software 1.0.1.7 für Win7x Me
 Athlon 64 Treiber 1.1.0.14 für WinXP
 ATI Catalyst ohne CCC v.5.6
 Nforce-Treiber v.6.53
 Nvidia Forceware 71.89
 Nvidia Forceware 77.72
 Nvidia Nforce v.5.10 Win2000 XP
 Nvidia Nforce-SLI-Intel-Edition v.7.13
 Nvidia Nforce-Standard-Kit v.6.53
 Via Hyperion v.456p1
 Via Hyperion Pro v.500A

TOOLS & EXTRAS:

Adobe Reader 7.0
 Antivir Personal Edition Classic v.6.30.00.30
 Antiviroscanner CPU v.1.1
 CPU-v.1.29
 DirectX 9.0c
 Everest Home-Edition v.2.01
 Fraps v.2.6.0
 Gamers IRC 4.36
 McAfee Avert Slinger v.2.5.4
 Mozilla Firefox v.1.0.4
 Power DVD (Trial)
 Prime95 v.2.38
 Rivatuner v.2.0 RC 15.5
 SpeedFan v.4.23
 Thunderbird v.1.8.2
 Wallpaper
 WinZip (Trial)

DAS PAPPT!

Sie möchten Ihre DVDs getrennt von Ihrer PC ACTION Heftsammlung archivieren? Das ist gar kein Problem! Sie schneiden einfach das linke stehende Inhaltsverzeichnis aus und kleben es auf den Rücken der DVD-Hülle. Weil wir zaubern können und Sie lieb haben, passt der Zettel wie angegossen dorthin.



Unsere DVD ist eine Wende-DVD! Video- und Datenbereich befinden sich auf je einer DVD-Seite. Zum Anschauen des jeweiligen Bereichs DVD einfach im Laufwerk wenden!

BLITZKRIEG

ANTHOLOGY

Spielspaß ohne Ende:

Lassen Sie sich von den mehr als 130 spannenden Missionen der Blitzkrieg Anthology begeistern. Und das zusätzliche Erweiterungs-Paket Iron Division sorgt für noch mehr Abwechslung.

Mehr als 130 Mission auf
5 CDs

• **BLITZKRIEG I**
• **BK BURNING HORIZON**
• **BK ROLLING THUNDER**
• **IRON DIVISION**
(Bonus Add-on inkl. 19 Missionen)

BONUS: BK2 FAN MATERIAL

JETZT IM HAMMER

€ 29,99

• Unverändert. Preisempfehlung

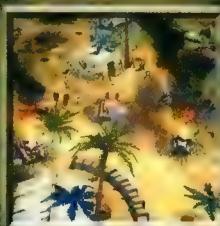
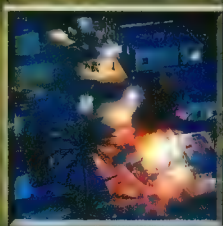
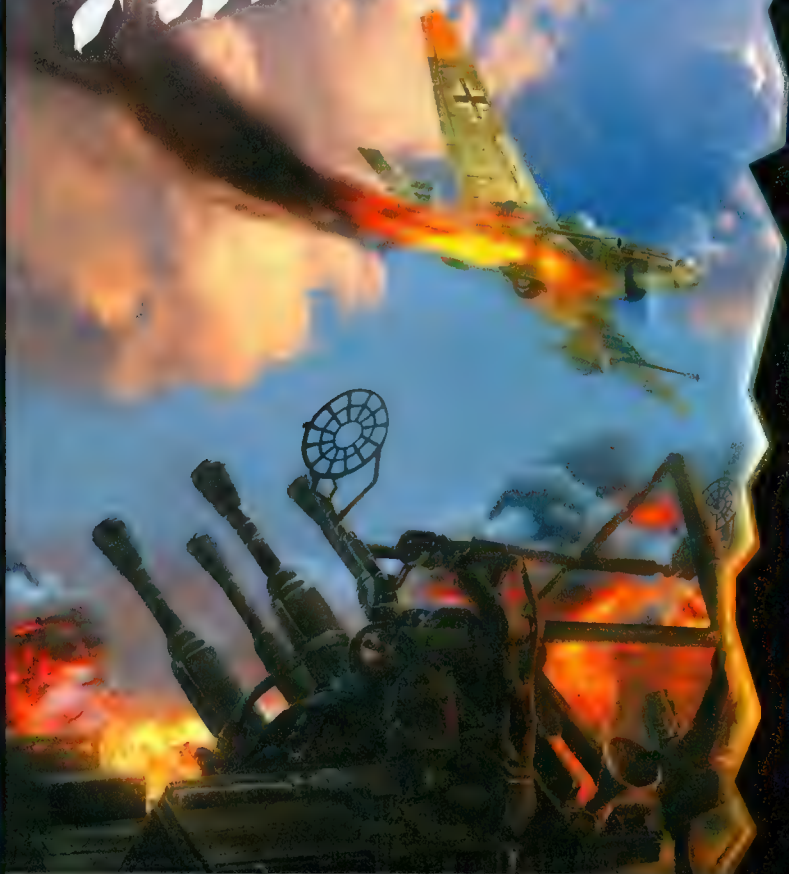


Mehr Infos: www.cdv.de

NIVAL
INTERACTIVE

cdv

Himmel



Kämpfe Tag & Nacht - zu
Land, Wasser und zur Luft

* NEU: Spektakuläres
Pazifik-Szenario *

* Über 270 authentische
Fahrzeuge und Flugzeuge

...und Hölle!



BLITZKRIEG

NIVAL
INTERACTIVE

cdv

Mehr Infos auf
www.blitzkrieg.de

Herbst
2005

TOP NEWS

>Ich räche mich an
Steinhäusern!<

Die Haus-Meister kommen

Rein! Saubermachen! Raus! In **FULL SPECTRUM WARRIOR: TEN HAMMERS** lernen Sie sogar, wie echte Soldaten in Gebäuden aufräumen.



>Infan-Teri Hatcher'spielt
nicht nur in *Desperate*
Housewives mit!<



>Halt die Klappe, kein Angst,
da kommt keiner rein!<

Echtzeit-Strategie | **Full Spectrum Warrior: Ten Hammers** entwickelt sich prächtig! Woher wir das wissen? Ganz einfach: Wir flogen nach Los Angeles, um uns persönlich ein Bild davon zu machen. Auch wenn der Titel erst im Januar 2006 erscheint, behaupten wir schon jetzt, dass der Vorgänger locker übertroffen wird. Zwar erfand Pandemic das Spiel nicht neu, aber dafür wurde so ziemlich jeder Aspekt überarbeitet und verbessert. Das beginnt damit, dass Sie jetzt auch Fahrzeuge wie etwa Panzer befehligen. So ein Teil macht nicht nur große Löcher, sondern dient wie in der Realität als mobile Deckung für die Infanterie. Sieht ein wenig so aus, als würden wir

unserem ordentlich gepolsterten Redaktionstürken hinterherschleichen. Neu ist auch, dass Scharfschützen Ihre Teams ergänzen und sogar Spähtrupps kommen zum Einsatz. Dass Ihre Männer jetzt nicht mehr nur im Freien agieren, sorgt ebenfalls für mehr Abwechslung. Zwar sind nicht alle Gebäude begehbar, doch wenn es das Missionsdesign erfordert, sichern Sie Häuser und platzieren sogar Schützen an den Fenstern, um die Umgebung zu sichern. Geplant ist auch, dass bis zur Veröffentlichung im Januar Zivilisten die Krisengebiete bevölkern. Mehr dazu im Interview (unten).

AHMET ISCITÖRK

Info: www.fullspectrumwarrior2.de

INTERVIEW „HALT DIE KLAPPE, ICH WILL DEN FILM SEHEN!“



>Objekt der Begierde:
Dr. Fu Mans Stahl<<

William Henry Stahl (Foto), Game-Director von Pandemic, über **Full Spectrum Warrior** und vorlaute Ehefrauen.

ACTION Erklären Sie uns bitte das etwas ungewöhnliche Spielkonzept von **Full Spectrum Warrior**?

W. H. STAHL: *FSW* war ja einst eine reine Arme-Entwicklung, also wurden wir in eine besondere Richtung gezwungen. Da wir anfangs nur für die Armee arbeiteten, musste sich niemand darum sorgen, ob das Spiel später zu vermarkten wäre. Man wollte ein Spiel, in dem Soldaten intuitiv und flott steuerbar sind. Die Auftraggeber hatten Titel wie *Rainbow Six* und *Hidden & Dangerous* gespielt und wollten etwas Ähnliches. Da **Full Spectrum Warrior** als Trainingsprogramm für Soldaten gedacht war, sollten alle Spiel-Aktionen auch leicht in die Realität umsetzbar sein. Deswegen schließt man in dem Spiel nicht direkt selbst, denn diese Fähigkeit kann ein Videospiel nicht wirklich lehren. Bei Taktik und Strategie funktioniert das aber umso besser. Das Spiel bringt Ihnen

etwa bei, wie Sie gute Deckung von schlechter unterscheiden.

ACTION Waren Sie beim Militär?

W. H. STAHL: Bis 2000 hatte ich gar keine militärischen Erfahrung, doch dann habe ich meine persönliche Grundausbildung durchgemacht. Wenn ich mit meiner Frau einen Kriegsfilm schaue, platzt mir hier und da schon mal heraus: „So halten die ihre Waffen in echt doch nicht!“ Meine Frau sagt dann nur: „Halt die Klappe, ich will den Film sehen.“

ACTION Wie wirkt es sich aus, dass Sie Zivilisten ins Spiel integrieren?

W. H. STAHL: Es beeinflusst den Spielverlauf, wenn Sie Zivilisten schaden. Man könnte Ihnen zum Beispiel zur Strafe den Helikopter wegnehmen. Der Kompanieführer gibt Ihnen keine so mächtige Waffe, wenn Sie damit

Zivilisten töten. Als Spieldesigner ist es nicht meine Aufgabe, den moralischen Zeigefinger zu heben. Wenn Sie also einen Bus mit Kindern zerschließen wollen, sollten Sie das tun dürfen. Ich kann keinen direkten Einfluss auf die Moral des Spielers nehmen, Sorge aber dafür, dass sich einer Ihrer Soldaten deswegen richtig mies fühlt. Wenn Sie also virtuelle Kinder in einem Bus töten, dann übergibt sich zum Beispiel Soldat Jones, schießt schlechter oder bleibt hinter der Truppe zurück. Der Grund? Er hat eine Frau und zwei kleine Kinder, die daheim auf ihn warten. Wir haben dieses Prinzip zwar noch nicht im Spiel umgesetzt, planen es aber.



»Er wollte es einfach nicht wahrhaben, dass der *Starship Troopers*-Artikel erst auf Seite 50 beginnt.«

Schieß endlich los!

Auf Frauen wartet man länger. Und da Alyx im ersten **HALF-LIFE 2-Add-On AFTERMATH** kräftig mitmisch, dauert's noch bis zum Kampfeinsatz.

Ego-Shooter | Spätestens Ende des Jahres gibt es ein Wiedersehen mit Dr. Kleiner, Gordon Freeman, Alyx und dem G-Man. Letzterer beendet Herrn Fs Abenteuer im Hauptprogramm recht abrupt. Deshalb soll das Add-on *Aftermath* laut Entwickler Valve direkt an *Half-Life 2* anknüpfen. Umfang? „Eine Episode“, also ist *Aftermath* kürzer als das Original. Dafür soll Gordon

mehr Zeit mit seinen Freunden verbringen dürfen, die neue Tricks auf Lager haben. Klar, noch immer treten Sie gegen Combines und Zombies in City 17 an. Die sehen dank verbesserter Hell-Dunkel-Spielerien noch bedrohlicher aus. Fans testen vielleicht schon im nächsten Monat den kostenlosen Bonuslevel *Lost Coast*.

CHRISTIAN BIGGE
Info: www.half-life2.com



Vorsicht, satanische Ferse!

Als Agent in **DIABOLIQUE – LICENCE TO SIN** sind Sie nicht nur Kampfsportler und Schützenmeister, sondern auch der Teufel in Person.

Action | Brave Jungen kommen in den Himmel, böse überall hin: Bei *Diabolique – Licence to Sin* schlüpfen Sie in die Rolle eines Elite-Agenten, der gleichzeitig der Teufel ist. Er kämpft gegen die himmlischen Heerscharen, um das Gleichgewicht zwischen Gut und Böse wieder herzustellen. Als Kreatur der Finsternis kann er nicht nur Computer hacken und mit Fäus-

ten und Waffen umgehen, er besitzt auch übernatürliche Kräfte. Der Held kann sich beispielsweise unsichtbar machen und von Seelen ernähren. Ferner ist er nicht nur zu Fuß unterwegs, sondern auch in Fahrzeugen – das Spiel bietet also auch Rennspiel-elemente. Erscheinen soll der Titel im 1. Quartal 2006.

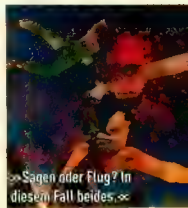
HARALD FRÄNKEL
Info: www.diabolique-game.com

LIES MICH!

EVIL DEAD REGENERATION

Action | Die Horror-Kultfigur Ash (Tanz der Teufel) ärgert sich nicht mehr mit dem Necronomicon (dem Buch der Toten) herum. Stattdessen landet er in der Irrenanstalt, wo der Psychiater Dr. Vingo seine perversen Experimente durchführt. Natürlich ist die Kacke bald am Dampfen und Ash darf das Ganze ausbaden. Wichtigstes Utensil: die Kettsäge. Aus der Verfolgerperspektive steuern Sie den nicht gerade zimperlichen Helden durch abgefahrene Örtlichkeiten, filitieren Psychopathen, reichern diese auf Wunsch mit Blei an und lösen einfachste Rätsel. Die unkompliziert späßigen Vorgänge des blutigen Action-Spektakels sind nur auf Konsole erhältlich. *Evil Dead Regeneration* erscheint im September auch für PC. Ob und wie stark man das Ganze für den deutschen Markt schneidet, steht noch nicht fest. (AJ)

Info: www.evildeadregeneration.com



»Sagen oder Flug? In diesem Fall beides.«

SUPREME COMMANDER

Echtzeit-Strategie | Gas-Powered-Games-Chef Chris Taylor arbeitet mit an einem inoffiziellen *Total Annihilation*-Nachfolger namens *Supreme Commander*. „Der Titel soll eine aufregende und zugängliche Spiel-Erfahrung mit unvergleichlicher Tiefe bieten, während der Zocker dabei jederzeit die volle Kontrolle über den gewaltigen Kriegsschauplatz behält“, gibt sich Taylor enthusiastisch. Termin: irgendwann 2006! (AJ)

Info: www.gaspowered.com

RISE & FALL: CIVILIZATIONS AT WAR

Echtzeit-Strategie | Schon wieder ein Echtzeit-Strategiespiel? Keine Vorurteile, bitte! *Rise & Fall* erscheint Ende 2005 und bietet eine dicke Innovation. Während sich die Kriegsparteien (Griechen, Perser, Ägypter und Römer) in der Massenschlacht die Fuge dichten, dürfen Sie jederzeit ins Geschehen hineinzoomen und wie in einem Hack & Stay (für Laien: Metzelspiel) durch den Feind schnippen. Dabei fällt vor allem positiv auf, dass die Schlachten sowohl aus der typischen Vogelperspektive als auch in der nahen Verfolgeransicht ziemlich geil aussehen. Die so genannte *Titan 2.0-Engine* hat also einiges auf dem Kasten. Die gute Nachricht für Mehrspieler-Freunde: Bis zu acht menschliche Spieler hauen sich in der virtuellen Antike auf die Glocke. (AJ)

Info: www.stalinsteststudios.com



»Stalinsteststudios gibt's nicht her, du Arschloch.«

TOP 10 DEUTSCHLAND

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Vertrieb
1	▲	NEU	GTA: San Andreas	Take 2
2	▲	NEU	Battlefield 2	EA
3	▼	1	Earth 2160	Zuxxez
4	▼	2	World of Warcraft	Vivendi Universal
5	▼	3	Half-Life 2	Vivendi Universal
6	▼	4	Guild Wars	Flashpoint
7	▼	5	Stronghold 2	Take 2
8	▲	10	Die Sims 2	EA
9	▼	6	KoTOR 2	Activision
10	▼	7	Empire Earth 2	Vivendi Universal

Quelle: SAURON

Absprung geschafft

Das Ende kam plötzlich und unerwartet. In der Xbox-Version. Am PC soll alles besser sein. Hier erscheint das Spiel als **FABLE: THE LOST CHAPTERS**.



»Hayden Christensen überzeugte beim Casting durch eine eigenwillige Choreographie.«

Action-Rollenspiel | Unter den Fittchen von *Black & White* Papa Peter Molyneux tüftelt Lionhead an der stark erweiterten PC-Version von *Fable*. Der Beweis, dass die Arbeit vorangeht, erreichte uns per Post: Vor wenigen Tagen flatterte auf vier CDs eine Vorabversion herein. Das Spiel erscheint im Herbst mit zusätzlichen Rätseln, Monstern und

Gegenständen. Ein wenig ruckelig läuft das Ganze noch und die Grafik ist für PC-Verhältnisse auch nicht ganz auf der Höhe der Zeit. Die Spielewelt an sich fesselt aber wie eh und je. Wer das Rätsel um den Mörder seines Vaters löst, dürfte einige vergnügliche Stunden hinter sich bringen.

JOACHIM HESSE

Info: www.lionhead.com

Die schlimmsten Verluste

Der *Fable*-Untertitel *The Lost Chapters* bedeutet „die verlorenen Kapitel“. Doch es existieren viel schlimmere Dinge, die Sie verlieren können. Wir präsentieren Ihnen die Top 3.



Geldbeutel

Ein Griff in die Gesäßtasche, kalter Schweiß bricht aus: „Wo ist mein Portemonnaie?“ Eine Situation, die jeder kennt – außer, er ist ein pedantischer Roboter oder ein armer Schlucker. Der Verlust der Geldbörse ist für den Europäer gleichbedeutend mit dem sozialen Tod, da neben Bargeld mindestens 1.283 Seiten mit Quittungen, Telefonnummern, Ausweisen und anderem Schnickschnack in dem Allround-Utensil lagern.



Gedächtnis

Der negative Beigeschmack einer Amnesie kommt daher, weil es den Menschen zu gut geht. Der Verlust von Erinnerungen an ein tolles Leben, den knackigen Ehepartner und den Code des Schweizer Nummernkontos schmerzt natürlich. PC ACTION-Redakteure hätten es leichter, sich mit einem Gedächtnisverlust anzufreunden. Und sei es nur, um die Gesichter der hässlichen Kollegen vergessen zu können.



Unschuld

Der Verlust der Unschuld hat besonders für das weibliche Geschlecht wenig Positives: Er tut weh, macht oft dick und bedeutet in manchen Kulturkreisen, dass einen der Bruder steinigt. Prominente wie Footballstar O.J. Simpson oder der King of Popp Michael Jackson bezahlen deshalb ein Heidegeld, um vor Gericht ihre Unschuld zu behalten. Falls Sie in diesem Text einen Fehler finden: Wir sind unschuldig!



Der hinterm Teich motzt

HEINRICH LENHARDT BREMST DIE EPISODENFORMAT-AUFGEREGTHEIT



»Lenny Kravitz wurde Opfer der Rasta-Fahndung.«

Auf Wiedersehen!

Seit jeher gibt es gewisse modische Branchenphrasen, die man einfach nur mit vergeistigtem Blick ins Bierglas murmelt, um sofort anerkennendes Raunen in Spieleindustrie-Zirkeln zu ernten. In den Neunzigerjahren war „Online ist die Zukunft“ immer für Ehrfurcht gut, aktuell ist „Franchise-Potenzial“ ein Bringer. Der zeitresistenteste Trendbegriff-Klassiker scheint aber „Episodic Content“ (deutsch etwa: Episodenformat) zu sein. Die Idee: Nach dem Vorbild einer Fernsehserie verkauft man preiswert ein Spiel in mehreren kleinen Häppchen, am besten online direkt an den Kunden. Klingt toll, nur gemacht hat es keiner. Doch seit kurzem ist zumindest das Direktvertriebsproblem gelöst. Valve etablierte den Onlinedienst *Steam* als komfortable Methode, um sich *Half-Life 2* direkt vom Entwickler auf die Platte zu saugen. Ritual Entertainment geht einen Schritt weiter und will diesen Kanal nutzen, um seinen

neuen 3D-Shooter *Sin 2* exklusiv als Episodenformat anzubieten. Also alle paar Monate ein Kapitel mit um die sechs Stunden Spieldauer für voraussichtlich weniger als 20 Dollar. Das Konzept klingt klasse, ist aber nicht ohne Tücken. Ich habe schon Probleme, mich nach einer Woche Pause wieder in die nächste 24-TV-Folge reinzudenken – wie nervig ist es da, nach einigen Monaten Unterbrechung wieder in Steuerung und Spielgefühl der Spielabschnitte-Fortsetzung reinzukommen? Entwickelerteams können auch jegliche „Endlich fertig“-Mentalität knicken, denn ohne verlässliche Termine für den Episoden-„Sendepfad“ lässt sich nur wenig vorfreudige Spannung aufbauen. Außerdem bleiben Zweifel an den Fähigkeiten der meisten Spielermacher, wirklich fesselnde Storys auszukücheln. Ich freue mich über die Innovationslust bei diesem Vorhaben, aber andererseits scheint es schon seine Gründe zu haben, dass „Episodic Content“ seit Jahren als unrealistisches Konzept in der Spielerszene vor sich hin moderte.



Frage: Was ist geiler, als mit einem Ford Capri in den Sonnenuntergang zu brausen? Antwort: 10tacles **GT LEGENDS** zocken!

Rennspiel | Endlich mal wieder ein Rennspiel, in dem die echten Klassiker aus der Garage fahren. Was unsere Glückseligkeit aber in ungeahnte Höhen treibt, ist die Tatsache, dass **GT Legends** von den **GTR**-Machern kommt. Laut 10tacles' Marcel Jung dürfen wir uns auf einiges gefasst machen: „Die größte Weiterentwicklung zum Vorgänger **GTR** ist neben der Grafik die KI, die ebenfalls um die Kurven driftet und besonders beim Überholen und Überholtwerden wesentlich menschi-

cher reagiert und schon mal die Lücke dicht macht. Ein weiterer Höhepunkt ist der Karriere-Modus, der einen wesentlich leichteren Einstieg in die Welt des Motorsports bietet als **GTR**. Diesen Modus fanden Neulinge oft zu schwer.“ Rennspiel-Fans können sich auf der Games Convention in Leipzig (18. bis 21. August) ein Bild von der **GT Legends**-Qualität machen. Wo genau? Halle 3, Stand B 02. Wir sind auf jeden Fall vor Ort!

Info: www.10tacle.de

AHMET ISCITURK

Wenn drei sich reiten

Drei Parteien satteln auf und kloppen sich in den Massenschlachten von **ROME: TOTAL WAR – BARBARIAN INVASION** die Birnen zu Brei. Gut so!



Runden-Strategie | Wir schreiben das Jahr des Herrn 363 A.D. Der letzte gesamttrömische Kaiser Julian Apostata hat seinen Löffel abgegeben. Während das Reich im Chaos zu versinken droht, machen sich die Barbaren und Perser auf, den gebeutelten Römern den Todesstoß zu versetzen. Als Anführer der drei verfeindeten Parteien oder eines von zehn weiteren Völkern nehmen Sie ab Oktober in Creative Assemblys Erweiterung **Barbarian In-**

vasion zu **Rome: Total War** die Zügel in die Pfoten. Außer mit neuen Einheiten haben Sie nun auch mit Rebellionen und Religionen zu tun. Aufstände sind schnellstmöglich niederzuschlagen. Besonders interessant: Der Senat rückt weiter in den Hintergrund und Sie haben es nun selbst in der Hand, welcher Aufgabe Sie sich widmen, ohne dem Zorn der politischen Führung ausgeliefert zu sein.

ANDREAS BERITTS

Info: www.totalwar.com



GERUCHTE KÜCHE

Kaum ist die PC-Version von **GTA: San Andreas** im Handel, munkelt die Szene bereits über einen eventuellen Nachfolger. Wir sind der Sache nachgegangen.

Mit weltweit über 32 Millionen verkauften Exemplaren ist Rockstars **Grand Theft Auto**-Reihe die aktuell erfolgreichste Videospiel-Serie. Bereits kurz nach Veröffentlichung der PC-Version stellt die französische Webseite **Jeux-France** ein Bild ins Netz, das angeblich bereits vom nächsten Teil stammt. Schon länger gibt es Gerüchte, dass die erfolgsverwöhnte Software-Schmiede an einem **GTA Europe** werkelt, doch über den genauen Namen gibt es noch keine Informationen. Auch nicht auf der genannten Internet-Seite. Dafür melden die Franzosen, dass die neue **GTA**-Spielwelt rund sechsmal größer ausfallen soll als bei **San Andreas**, was die Spekulationen um ein **GTA Europe** weiter anheizt. So groß? Vielleicht ein wenig zu viel des Guten. Schließlich fuhr man bereits in **San Andreas** nicht selten über zehn Minuten in der Pampa herum, um den nächsten Auftraggeber zu treffen. Außerdem soll das neue Gangster-Abenteuer die Online-Fähigkeiten der Konsolen der nächsten Generation (und damit auch die der PCs) verstärkt nutzen. Was das genau bedeutet, ist ebenfalls noch unklar, aber ein Mehrspieler-Online-Rollenspiel im **GTA**-Gewand wäre bestimmt ein Spaß! Stellen Sie sich mal vor, dass Hunderte von Spielern gleichzeitig in einer Großstadt herumstreunen, sich gegenseitig über den Haufen baltern beziehungsweise im Koop-Modus Aufträge gemeinsam erledigen! Virtuelle Anarchie! Vonseiten der Entwickler existiert keine Stellungnahme zu dem mysteriösen Screenshots, aber das ist man ja von amerikanischen Entwicklerteam gewöhnt. Laut Hersteller ist mit **San Andreas** die Trilogie komplett. Gut möglich also, dass es sich beim kommenden Titel nicht um **GTA Europe**, sondern um **GTA 4** handelt. Das Bild lässt vermuten, dass man der Reihe eine neue Grafik-Engine mit einer nicht mehr ganz so comicaarten Optik spendiert. Na, das ist doch mal was Neues!

RALPH WOLLNER

Info: www.jeux-france.com



CODENAME:
PANZERS
 PHASE TWO

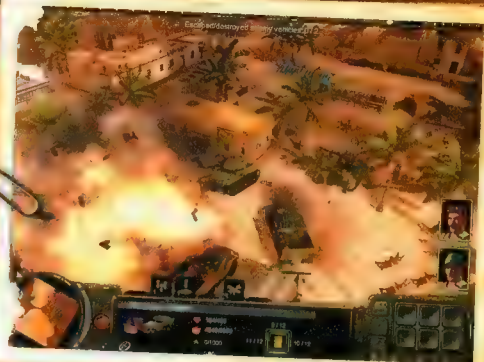


Machen Sie sich bereit für
 actiongeladene Strategie!

Kämpfen Sie an der Seite Ihrer
 Truppen in der Gluthitze der
 Sahara oder den stürmischen Höhen
 der italienischen Alpen.

Setzen Sie Ihr strategisches
 Können ein, um bei Tag die Ober-
 hand zu gewinnen und nutzen Sie
 die Dunkelheit für Überraschungs-
 angriffe.

Holen Sie sich den Sieg!

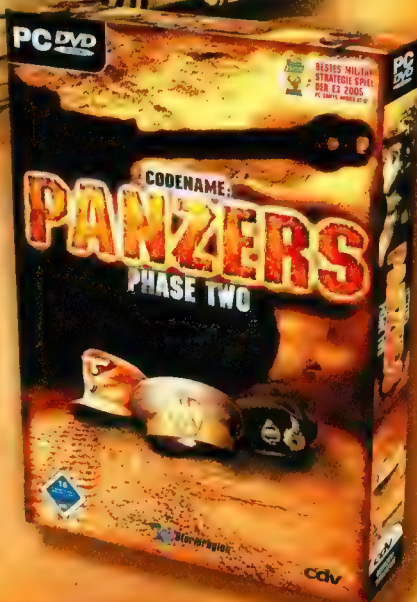


READY FOR BATTLE!



25. JULI 2005

WWW.PANZERS.COM



LIES MICH!

HEROES OF THE PACIFIC

Flugsimulation | Die Japaner haben eine Menge drauf. Sie können DVD-Player zusammenlöten und machen die schönsten Urlaubsfotos. Und rufen gern Hühnchen mit den Amis. Das bewiesen Sie ja schon 1941 mit dem Überfall auf Pearl Harbor. In der Action-Flugsimulation *Heroes of the Pacific* von Entwickler IRGurus breiten Sie mit mehr als 35 authentischen Militärmaschinen der japanischen und US-Streitkräfte durch 26 Missionen. Diese sind realen Einsätzen der US Navy im Verlauf des Pazifikkrieges nachempfunden. Bis zu 150 Flugzeuge tummeln sich gleichzeitig am Himmel. Da freut sich bestimmt im September (nicht nur) die US-Luftraumüberwachung! (MFB)

Info: www.codemasters.de/heroes



»Fliegt nach Süden: Ventilator.«

SIN EPISODES

Ego-Shooter | Gibt es mehr als sieben Sünden? Das erfahren Sie bald. Im Winter soll die erste Folge von Ritual Entertainment's *Sin Episodes* erscheinen: *Emergence*. Ohne Internet geht da aber wieder mal nichts. Die Fortsetzung des Shooters von 1998 kommt wohl nur über Valves Steam und benutzt auch deren *Source-Engine*. Für 20 Dollar pro Kapitel kraulen Sie in der Rolle von Colonel John R. Blade erneut die schnuckelige Wissenschaftlerin Elexis Sinclair an den Hüfen. Diesmal kämpfen Sie aber nicht allein. Hacker JC und Infiltrationsexpertin Jessica Cannon gehen Ihnen zur Hand. Fett! (MFB)

Info: www.ritual.com

NEURO HUNTER

Action-Rollenspiel

Wie die sieben Zwerge sind auch Sie im Action-Rollenspiel *Neuro Hunter* in einem Bergwerk unterwegs. In der unterirdischen Welt regiert nicht die böse Königin, sondern ein wahnsinniger Hacker. Bei 42 abwechslungsreichen Aufgaben quatschen Sie mit 69 Nichtspieler-Charakteren und hauen Monstern wie Riesenspinnen und Quantengeistern auf die Nüsse. Um wieder ans Tageslicht zu kommen, sabotieren Sie Sicherheitssysteme und fechten taktische Echtzeitkämpfe in der Matrix aus. Deep Silver verspricht einen Mix aus *System Shock 2*, *Deus Ex* und *Gothic*. In der Science-Fiction-Geschichte basteln Sie im August wie Mac Gyver aus einem Draht und etwas Spucke die wunderlichsten Gegenstände. (MFB)

Info: www.neurohunter.de

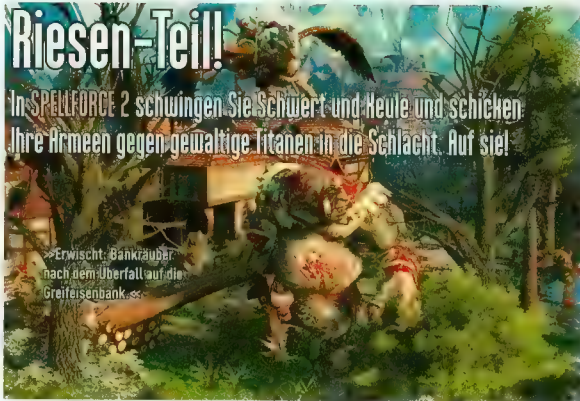


»Tag der offenen Tür: Aersch der Welt.«

Riesen-Teil!

In *Spellforce 2* schwingen Sie Schwert und Heule und schicken Ihre Armeen gegen gewaltige Titanen in die Schlacht. Auf sie!

»Erwischt: Bankräuber nach dem Überfall auf die Greifeisenbank.«



Echtzeit-Strategie | Anders als im Kindermärchen „Peter Pan“ suchen Sie in Phenomics *Spellforce 2* nicht nach Ihrem Schatten, nein, die Schatten suchen Sie. Die finsternen Wesen gingen einen unheiligen Pakt mit den heimtückischen Dunkelelfen ein, um die Völker des Lichts endgültig zu vernichten. Unerhört, was? Wer den beliebten Vorgänger zockte, der erkennt Teil zwei kaum wieder. Die ohnehin schon fantastische Grafik wurde noch mal mächtig aufgebohrt und

strotzt jetzt nur so vor Details. Auch spielerisch hat sich an der Mischung aus Echtzeit-Strategie und Rollenspiel eine Menge getan. So besitzen Ihre Einheiten nun Spezialfähigkeiten wie Tarnung oder verfallen in einen Kampfrausch, in welchem sie ordentlich zuhauen. Im Mehrspieler-Modus züchten Sie sich besondere Helden heran. Ende des Jahres geht es in opulenten Schlachten um Leben und virtuellen Tod.

ANDREAS BERITTS

Info: www.spellforce.de

Spiel mit Bällen!



»Behörden verboten: Treibnetze.«



»Gemeine Bananenschalen auf dem Spielfeld.«

Es war keine Überraschung, trotzdem frohlockt die Fangemeinde: **PRO EVOLUTION SOCCER 5** erscheint im Herbst.

Sportspiel | Die PC ACTION-Redaktion ist schon seit Jahren dem Pro-Evo-Wahn verfallen. Während Chef Bigge in den vergangenen Jahren sogar mal deutscher Pressemeister wurde, schlugen sich die Redakteure Hesse, Wollner und Ciszewski dieses Jahr beim PES-Media-Cup wacker. Der polnischstämmige Ballartist schaffte es sogar ins kleine Finale und errang den dritten Platz. Die japanische Variante *Winning Eleven 9* erscheint schon Anfang August im Fernen Osten, wir

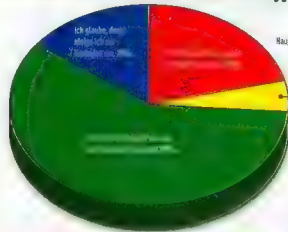
müssen uns noch wenige Monate gedulden, bis das Team des legendären Shingo „Seabass“ Takatsuka die europäische Fassung fertig stellt. Erwarten Sie aber keinen optischen Quantensprung. Die ersten Bilder ähneln stark dem Vorgänger. Als Neuerungen sind mehr Lizenz-Clubs, eine überarbeitete Meister-Liga und zusätzliche Bewegungen geplant. Eine offizielle Homepage zu PES 5 gibt es noch nicht.


LUKASZ CISZEWSKI

Info: www.pes4.net

SPRICH DICH AUS!

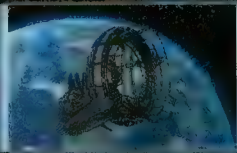
Wir haben auf www.pcaction.de gefragt: Immer mehr Spieleentwickler übertegen, Ihre Produkte wie Valves Steam über das Internet zu vertreiben. Finden Sie diese Entwicklung gut?





**GRÖSSE IST
NICHT MEHR
RELATIV!**

Demnächst auf diesem Planeten erhältlich



EDGE SOFT

© 2001 Edge Software Ltd. All rights reserved.



DEEP SILVER

**PC
DVD
TOR**

Mitmachen und abgreifen per SMS!



HARDWARE-GEWINNSPIEL

SEITE 31

Mööööö! Schon wieder hauen wir Hardware im Gesamtwert von fast 5.000 Euro raus. Darunter – aufgepasst! – gleich dreimal eine der schnellsten Grafikkarten der Welt, eine Nvidia 7800 GTX von MSI. MSI stiftete noch weitere Preise, G-Data legte Virensanner obendrauf. Wenn Sie einen der Preise abgreifen wollen, beantworten Sie die Frage auf Seite 31 und schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 10“ und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 10 C) an die 84446* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Hardware-9-05“, Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



GLADIATOR

SEITE 49

Das ist doch mal nett! In Zusammenarbeit mit Games-dynamite und Gladiator, dem neuen Browser-Spiel mit Rom-Thematik, verlost PC ACTION fünf Messereisen für je zwei Personen zur Games Convention nach Leipzig. Inklusive Eintrittskarten und einer Übernachtung im Vier-Sterne-Hotel. So können Sie gewinnen: Beantworten Sie die Frage auf Seite 49 und schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 11“ und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 11 A) an die 84446* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Gladiator“, Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



CODENAME: PANZERS - PHASE 2

SEITE 82

Taktik-Kost bis zum Abwinken – noch dazu edel verpackt – können Sie einsacken, wenn Sie an diesem Gewinnspiel zum neuen CDV-Hit Codename: Panzers – Phase 2 teilnehmen. In einer schicken Metallkiste gibt's je fünf Mal das Spiel, seinen Vorgänger, ein Mauspad, eine Soundtrack-CD und Lösungsbücher. Fett! Beantworten Sie die Frage auf Seite 82 und schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 12“ und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 12 B) an die 84446* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Panzers 2“, Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



MAUSPADS

SEITE 150

Flach, rutschfest und hervorragende Gleiteigenschaften: So muss ein gutes Mauspad sein. So wie das Maxx-Pad. In Zusammenarbeit mit Compad verlost PC ACTION gleich 50 der edlen Teile, bedruckt mit einem Half-Life 2-Motiv. Um am Gewinnspiel teilzunehmen, beantworten Sie die Frage auf Seite 150 und schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 13“ und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 13 C) an die 84446* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Compad“, Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



DIE ZOCK ICH AM LIEBSTEN

SEITE 42

Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel? Senden Sie uns eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 8“ und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spielertitel (Beispiel: pca 8 Lula 3D) an die 84446* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Spiel des Monats. Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Die zock ich am liebsten!“, Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail an liebling@pcaction.de.



DARAUF WARTEST DU!

SEITE 40

Welches Spiel erwarten Sie am sehnsüchtigsten? Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 9“ und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spielertitel (Beispiel: pca 9 Starship Troopers) an die 84446* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Haben will!“, Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail an habenwill@pcaction.de. Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Top-Spiel.



* 0,49 EUR/SMS – E-PLUS, O2, VODAFONE (INKL. 0,12 EUR/SMS VF-D2-TRANSPORTANTEIL);

* 0,61 EUR/SMS – T-MOBILE (INKL. 0,12 EUR/SMS VF-D2-TRANSPORTANTEIL);

** 0,50 EUR/SMS; *** SFR 0,70/SMS

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

Schnell schalten!

Was du heute kannst besorgen, das verschiebe nicht auf morgen... Also, machen Sie mit bei unserem tollen Gewinnspiel – sofort! Die Preise im Gesamtwert von 4.800 Euro stellen MSI und G-Data zur Verfügung. Diese Verlosung findet in Zusammenarbeit mit unseren Schwesternmagazinen PC Games und PC Games Hardware statt.

Fröhlich abgreifen – und keinen Cent abdrücken! Das gibt es zu gewinnen:

Hardware von MSI

3x MSI NX7800GTX-VT2D256E

5x MSI P4N Diamond

5x MSI PC54GBT Dual Net Karte

Sie hätten gern die schnellste Grafikkarte der Welt in Ihrem Spiele-PC? Kein Problem: In Zusammenarbeit mit MSI verlosen wir gleich drei Exemplare der neuen Nvidia-7800-GTX-Grafikkarte. Die Karten überzeugen durch eine unglaubliche Spieleleistung und sind zudem dank gelungener Kühlung angenehm leise. Zusätzlich verlosen wir fünfmal das P4-Mainboard P4N Diamond mit Nvidia-Nforce4-SLI-Chipsatz inklusive PC54GBT-WLAN-Kit.

Gesamtwert der Preise: € 3.000,-



Virensscanner von G-Data

45x AVK Internet Security

G-Data feiert dieses Jahr den 20. Geburtstag. Aus diesem Grund verlosen wir 45 Mal das mehrfach preisgekrönte Anti-Viren-Kit Internet Security mit Double-Scan-Technologie und stündlichen Signatur-Aktualisierungen. Zusätzlich verlost G-Data auf seiner Webseite www.g-data.de zum Jubiläum ein Smart Cabriolet.

Gesamtwert der Preise: € 1.800,-



Das musst du wissen!

antworten Sie uns einfach folgende Frage

1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 26

- a) Mission Seven: Impossible b) Micro-Star International c) Mach Stopp: Intershop

NET NEWS



Laufend schießen!

In **XTEEL** ballern sich Roboter in einer Tour die Metallhucke voll. Und die Blechdosen bewegen sich auch noch.

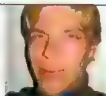


Mehrspieler-Shooter | Kriege gehen ganz schön ans Eingemachte. Die Überlebenden eines solch graueneregenden Konflikts hauen sich in NC Softs *Xteel* gegenseitig wegen der letzten Rohstoffe einer fernen Welt die Köpfe ein. Um diese Kämpfe besonders spektakulär auszutragen, ziehen Sie als Roboter durch die Gegend. Diesen basteln Sie sich individuell Stück für Stück zusammen und sorgen dafür, dass der liebe Kerl keine Schraube locker hat. Auf diese Weise gleicht kein Blechkumpel dem anderen – eine Klasse Idee. Im Stil bester Kung-Fu-Filme benutzen Sie die Metall-Hände und -Füße, um Ihre Gegner zu Schrott zu verarbeiten. Selbstverständlich geht es auch mit ordentlich Feuerkraft zur Sache, wenn sich die Roboter in gigantischen Arenen beharken. NC Soft lässt Sie sogar eigene Wummen kreieren. Geben Sie es zu, das wollten Sie doch schon immer mal machen. Die Eigenkreationen setzen Sie gegen bis zu 63 Kontrahenten gleichzeitig ein, um sich als die größte Blechdose von allen zu profilieren. Die Action bringt Sie dabei ordentlich ins Schwitzen, da Schnelligkeit hier oberste Priorität besitzt, ganz anders als etwa beim Sex. Doch mit Balern allein ist es nicht getan, ein wenig Taktik ist schon gefragt und der gezielte Einsatz des Jetpacks hilft, um beispielsweise einen Überraschungsangriff aus der Luft zu starten. Eine gelungene Kombination aus Martial-Arts, Knarren und der richtigen Angriffsstrategie bringt Sie ans Ziel, wildes Geballere dagegen in ein frühes Grab auf dem Schrottplatz. Grafisch macht *Xteel* schon jetzt einen vielversprechenden Eindruck. Das erfrischende Szenario um Roboter-Action gepaart mit den schnellen Kung-Fu-Kämpfen sollte für ordentlich Kurzweil und jede Menge Abwechslung sorgen. Ein Veröffentlichungstermin steht allerdings noch in den Sternen. Doch auf so einen interessanten Titel freuen wir uns gern auch noch ein wenig länger.

ANDREAS BERTITS

Info: www.ncsoft.com

LAN-Partys und Online-Spiele rulen, wie es neudeutsch heißt. Was geht wo wie ab? Unser Experte Felix Lohmeier weiß es. Und das Beste: Er verrät es Ihnen!



FELIX LOHMEIER
Online-Fachmann
f.lohmeier@email.de

„Die LAN-Party-Liga NGL macht Verluste. Daher will die Freaks4u GmbH die Liga nach der Games Convention abtreten. Das sorgt für reichlich Verwirrung. Ein neu zu gründender LAN-Party-Dachverband soll die Verträge fortführen, aber es ist noch ungewiss, ob eine Einigung zustande kommt.“



BATTLEFIELD 2™

BATTLEFIELD2.EAGAMES.DE



>>Typische Szene in der DDR: Wir wollen auch mal mit der wunderschönen Rechenmaschine arbeiten.<<

Lass die Gruppen tanzen!

Beim Finale der **ESL PRO-SERIES** kamen die Sieger von hinten – und ließen kräftig die Sau raus.

E-Sport | Zum Finale der sechsten Saison lud die ESL ihre besten Spieler nach Köln. Die ESL Pro Series ist mittlerweile absolut professionell strukturiert, so geben die Spieler sogar Pressekonferenzen. Spielerisch lautete das Motto: „Die Letzten werden die Ersten sein“. Denn in den beiden Hauptdisziplinen, *Counter-Strike* und *Warcraft*, schieden die Champions anfangs aus, um sich dann über die Verlierergruppe doch ins Finale durchzukämpfen – und zu siegen. Sowohl *Warcraft*-Spieler Daniel „SK.miou“ Holthuis als auch *Counter-Strike*-Clan Ocrana kamen von hinten und landeten ganz vorn. Bei *FIFA 2004* triumphierten die Jungs von mTw.ATI und verwandelten sich nach ihrem Sieg vor Freude in eine sechsköpfige Knutschkugel (siehe Foto). Für Stimmung sorgte auch die „echte“ Fußballübertragung des Confed Cups – Sport und E-Sport stehen sich eben recht nah.

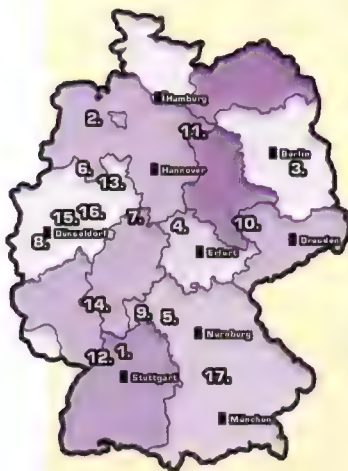
FELIX LOHMEIER

Info: www.esl-europe.net/de/pro-series/spielfinale/

DA MUSST DU HIN!

TERMINE DER HEISSESTEN ZOCKER-FETEN

PARTY	DATUM	PLZ/ORT	TEILNEHMER	WWVL	NGL	ANM.	STATUS	URL
DEUTSCHLAND								
1 High Power LAN 3	05.08.2005	74199 Untergruppenbach	350	✗	✓	■		www.highpowerlan.de
2 North-LAN #7	19.08.2005	27798 Hude	500	✓	✗	■		www.north-lan.de
3 BaMess G3	26.08.2005	15537 Erkrner	480	✗	evtl.	■		www.pro-lan.org
4 fire.camp – Veni Vidi Vici	26.08.2005	99713 Straußberg	448	✗	✗	■		www.fire-camp.de
5 LAN-Nation V7.0	02.09.2005	96160 Geiselwind	712	✗	evtl.	■		www.lan-nation.com
6 The Summit V	02.09.2005	49074 Osnabrück	1060	?	?	■		www.the-summit.de
7 The X-Treme LAN 9	02.09.2005	34359 Reinhardshagen	300	✗	evtl.	■		www.thexlan.de
8 OrangeLAN XL	02.09.2005	51373 Leverkusen	812	?	?	■		www.orangelan.de
9 gacom400	09.09.2005	97842 Karbach	400	✗	evtl.	■		www.lan.gacom.org
10 USPlay LAN 2005/2	16.09.2005	04356 Leipzig	300	✗	evtl.	■		www.usplay-lan.de
11 SpeicherLAN VI	23.09.2005	29410 Salzwedel	312	✓	✗	■		www.speicherlan.de
12 Gigahertz-LAN XVII	23.09.2005	76694 Forst	408	✗	✗	■		www.gigahertz-lan.de
13 Slaughterhouse #13	30.09.2005	32108 Bad Salzungen	1440	✗	evtl.	■		www.mytsh.de
14 Operation GM 15	30.09.2005	65474 Bischofsheim	300	✗	evtl.	■		www.ogm-lan.de
15 [ju-nien] IX	07.10.2005	58093 Hagen	650	✗	✗	■		www.junien.de
16 Lanomania #7	07.10.2005	58710 Menden	300	✓	✗	■		www.lanomania.com
17 Thorne LAN 7	21.10.2005	85098 Großmehring	312	✗	evtl.	■		www.thorne-lan.de
ÖSTERREICH								
Frag-Factory	29.07.2005	1220 Wien	800	✗	LGT	■		www.frag-factory.at
PhänomenLAN	19.08.2005	8010 Graz	1546	✓	✗	■		www.phaenomenlan.at
Days of Thunder 2k5	30.09.2005	4910 Ried im Innkreis	800	✗	LGT	■		www.dot-lan.at
SCHWEIZ								
LAN Trophy 05	12.08.2005	6210 Sursee	262	✗	evtl.	■		www.lan-trophy.ch
Netplex 2	26.08.2005	3550 Langnau	200	✗	evtl.	■		www.netplex.ch
1st-Dimension	14.10.2005	9320 Arbon	300	✗	evtl.	■		www.1st-dimension.ch



Mithilfe der LAN(d)karte finden selbst Orientierungsdeppen die LAN-Party ihrer Wahl. Nachfolgend die heißesten Zocker-Feten für die nächsten Monate.





Mehrspieler-Shooter! Schon wieder ein Roboter-Action-Spiel? Klar! War World von Third Wave Games schickt Sie in eine Welt, die sich der hohen Kunst des Krieges verschrieben hat. Am Steuer eines gewaltigen Mech-Kampfdroiden treten Sie gegen Ihre Mitspieler an und pusten diese mit bis zu vier Knarren gleichzeitig ins Jen-

seits. Die Entwickler arbeiten auch an einem Story-Modus, der die Geheimnisse des kämpferischen Planeten enthält. Auch einen Einzelspieler-Modus soll es geben, in dem Sie sich durch 100 Levels ballern. Voraussichtlich schon Ende Juli können Sie das Spiel per Download kaufen.

ANDREAS BERITTS

Info: www.warworld.net

BESSERWISSE

GIGA-MODERATOR ETIENNE GARDÉ ÜBER SPIELENDE FRAUEN

Und ewig bockt das Weib

Eine Frage, die immer wieder aufkommt, wenn man sich mit E-Sport, aber auch mit Spielen im Allgemeinen beschäftigt, ist die Frage nach den Zockerweibchen. Diese besondere Art der Gattung Mensch entdeckt Mann immer mal wieder auf der einen oder anderen LAN-Party. Zwischen leeren Pizza-Kartons und aufgemotzten High-End-Rechnern hockt plötzlich manchmal eins herum, aber irgendwie schreckt einen das dann auch schon wieder ab. „Kann die überhaupt normal sein, als einziges weibliches Wesen zwischen all den Counter-Terroristen hier?“ Abgeschreckt ist auch und vor allem die Industrie. Sponsoren und Geldgeber wollen nämlich dreierlei: Frauen, Frauen und Frauen! Während der E-Sportler sich noch überlegt, was Frauen eigentlich wollen oder wer die überhaupt sind, weiß der Werbekunde eins ganz sicher: Ladys möchten Geld ausgeben! Das ist allerdings das Einzige, was sicher ist. Seit Jahrhunderten



versucht der Mann herauszufinden, wie Damen wirklich ticken. Im Prinzip ist es für Männer unmöglich, an dieses Wissen zu gelangen, denn (nicht nur) in der Regel weiß die Frau ja selbst nicht, was sie will. Wer schon mal mit einer holden Maid in einer Videothek einen Film aussuchen wollte, weiß, wovon ich rede. Am

Ende knirscht man mit den Zähnen und leiht „irgendetwas mit Liebe“, oder „irgendeinen Film mit Veronica Ferres“. Aber ich schweife ab ... Dabei wäre es so wichtig für die gesamte Branche, endlich auch das schwache Geschlecht gescheit mit ins Boot zu holen. Deshalb habe ich bereits ein Konzept für die Umgestaltung der PC ACTION eingereicht. Die weiblichen Züge einiger Helden der Redaktion sind ja beileibe kein Zufall. Bald

gibt es Handtaschen-Trends, Schuh-Tests und Beurteilungen sowie Schminktippis statt Komplettlösungen für World of Warcraft-Instanzen. Und von da an ist es nur noch ein ziemlich kleiner Schritt, bis Heidi Klum auf Counter-Strike-Servern die Bombe entschärft ...

2 BOUNTY

ICH HABE 12 MONATE LANG ALTEN FRAUEN DEN FALTIGEN ARSCH ABGEWISCHT, WEIL ICH NICHT ZUM BUND WOLLTE, UM MICH DORT...



...VON EINEM VOLLWEICHEN IDIOTEN RUMSCHEUCHEN ZU LASSEN, DER WARSCHNEILICH AUCH NOCH JÜNGER IST ALS ICH!



... UND JETZT SITZE ICH HIER, UM MIR IN MEINER KOSTBAREN FREIZEIT VON EINEM 14 JÄHRIGEN NOOB BEFEHLE GEBEN ZU LASSEN!?



...WO IST DER MEUTEREIKNOPF!?



© 2005 WWW.GUNJACK.DE



S H E I S T H E Q U E S T I O N



© 2005 Sierra Entertainment, Inc. All rights reserved. K&A, World Unleashed, and the Sierra logo are registered trademarks or trademarks of Sierra Entertainment, Inc. in the U.S. and other countries. The Monolith logo is a trademark of Monolith Productions. The Gamaspy and the "Powered by Gamaspy" design are trademarks of Gamaspy, Inc. and are the property of their respective owners.



Spanner vor!

Neuer Stoff für EVERQUEST 2-Fans. DESERT OF FLAMES.

Online-Rollenspiel | Wenn Sie in Everquest 2 Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe vermisst haben, sollten Sie sich den 15. September vormerken. Dann erscheint die erste Erweiterung zu Sonys Online-Rollenspiel mit dem

klangvollen Namen *Desert of Flames*. In der arabisch angehauchten Stadt Maj'dul treten die Zocker nicht nur gegen 40 neue Kreaturen, sondern auch gegeneinander an.

ANDREAS BERTITS

Info: everquest2.station.sony.com

DOMINA

DAS ZOCKERWEIBCHEN

LUDENS

In Zusammenarbeit mit den Machern der Internetseite www.zockerweibchen.de stellen wir Ihnen jeden Monat eine „Domina Ludens“ aus der stetig steigenden Menge der Zockerweibchen vor.



Name: Susanne
Geburtsdatum: 10. März 1987
Beruf: Schülerin
E-Mail: keine Angabe
Homepage: www.rose-armor.com
Spiele seit: 5 Jahren
Lieblingsgenres: Survival Horror (z.B. Resident Evil), Ego-Shooter, Beat 'em up
Lieblingsspiele: Resident Evil, HL 2, CS: S, Doom
Andere Interessen: Film, Zeichner, Musik (Rock/Metal)
Statement: Meist werden Komiker mit wie ein Ego-Shooter eine kleine Credo aber eine blöde Story...

Amen, d. Moll: Okay, dein Nachname passt zu dem Bild... hahaha! So billig sind wir nicht, dass wir darüber jetzt Witze reißen. Aber mit was bitte fuchtelst du da hin, Susanne? Selbst wenn die Lebensstory gerade nicht so läuft, musst du nicht Ernst machen. Komm zu uns, wir geben deinem Dasein neuen Sinn.

Sie sind oder kennen eine Frau, die leidenschaftlich am PC spielt? Dann schreiben Sie uns! Einfach Ihre persönlichen Steckbrief-Daten in eine E-Mail tippen, eine VIRENFREIE Bilddatei anhängen und ab damit an zockerweibchen@pcaction.de. Briefe mit der gelben Schneckenpost bitte mit Foto an die Redaktionsadresse im Impressum.

LIES MICH!

E-SPORT AM STRAND



E-Sport | Das gibt es Bild: Warcraft-Profi Daniel „SK.miu“ Hothuis in WCG-Badehose wild klickend vor seiner Flimmerkiste, umgeben von Palmen und Strand... Er spielt um ein Ticket für das Finale der World Cyber Games in Singapur – und die deutsche Vorentscheidung steigt im „Tropical Islands Resort“, dem Badeparadies in der alten Cargo-Lifter-Halle in Brand (nahe Berlin). Für Zuschauer gibt es ein Wochenende lang E-Sport & Badespaß zum Sonderpreis von 30 Euro. Termin: 9. bis 11. September.

FELIX LOHMEIER

Info: www.wcg-europe.com

EVOKE 2005

LAN-Party | In künstlerischen Wettbewerben messen sich vom 26. bis 28. August in Köln 300 Teilnehmer auf der EVOKE 2005. Sie präsentieren ihre neuesten grafischen und musischen Experimente und kitzeln mit wenigen Zeilen Programmcode Höchstleistungen aus alter und neuer Technik heraus. Die Ergebnisse sind manchmal verblüffend genial und gehen quer gegen die Vorstellungen der Konstrukteure der missbrauchten Hardware. Veranstalter Digitale Kultur e.V. liefert Einsteigerinfos unter www.demoscene.info.

FELIX LOHMEIER

Info: www.evoke2005.net

CITY OF VILLAINS



Online-Rollenspiel | Stets den Helden zu geben und aus reiner Herzengüte alten Damen über die Strafe zu helfen, kann auf Dauer etwas ermüdend sein. In NC Softs City of Villains sind Sie endlich mal der Bösewicht. Im finsternen Gegenstück zu City of Heroes treten Sie gegen die Helden an und zeigen denen, was das Böse draufhat. Neue Kräfte sorgen für mehr Durchschlagskraft. Ab Herbst geht es dem Guten an den Kragen.

ANDREAS BERTITS

Info: www.cityofvillains.com

E-SPORT BRANCHENTREFF

E-Sport | Auf dem jährlichen Treffen der E-Sport-Szene diskutieren Insider mit Vertretern aus Wissenschaft, Medien und Industrie. 130 Teilnehmer aus vier Nationen waren vor Ort – das E-Sport-Forum ist als fester Treffpunkt längst etabliert. Besonders interessant: Der Beitrag des Kommunikationswissenschaftlers Dr. Jörg Müller-Lietzkow über die Nähe von E-Sport und Sport. Die Vorträge sind im Internet nachzulesen. Auf ein Wiedersehen in Düsseldorf am 2. Juni 2006.

FELIX LOHMEIER

Info: www.esportforum.com



BATTLEFIELD 2



Challenge Everything

YOU ARE THE ANSWER

FEAR

FIRST ENCOUNTER ASSAULT RECON



MONOLITH



© 2005 Sierra Entertainment, Inc. All rights reserved. F.E.A.R., Virtual Unrealist Games and First Encounter Assault Recon are trademarks of Vivendi Universal Games, Inc. Sierra and the Sierra logo are registered trademarks or trademarks of Sierra Entertainment, Inc. in the U.S. and/or other countries. The monolith logo is a trademark of Monolith Productions, Inc. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries. All other trademarks are property of their respective owners.

freenetDSL*

**ICH
Me
fre
ni**

DSL-FLATRATE
€ 8,90*
deutschlandweit
wenn freenetDSL verfügbar

**UND FÜRS TELEFONIEREN
ZAHL ICH GAR NIX!**

*Flatrate ist nicht auf bestimmte Städte oder Regionen begrenzt, sondern gilt überall, wo DSL verfügbar ist. Angebot gilt nur bei gleichzeitiger Bestellung eines freenetDSL-Anschlusses für € 49,90. In vielen Anschlussbereichen verfügbar. Mindestvertragslaufzeit 12 Monate, automatische Verlängerung um jeweils weitere 12 Monate, wenn keine Kündigung mindestens 30 Tage vor Vertragsende erfolgt. Telefonieren nur bei reinen Internet-Gesprächen, die von einem freenet iPhone zu einem anderen freenet iPhone geführt werden. Um freenet iPhone nutzen zu können, benötigen Sie eine freenet iPhone-Karte. Mit Erscheinen dieses Prospektes (07/05) verlieren alle bisherigen Angebote ihre Gültigkeit. Alle Angebote gültig bis zum 31.07.2005. Alle Preise verstehen sich inkl. MwSt.

0180 - 30 30 530 (0,09 €/Min., 7-23h)

ZAHL NICHT MEHR!
Du musst eine echte
freenetDSL-Flatrate
nicht kosten!*



freenet.de

normal ist das nicht!

hslusses ab € 16,90 mtl. Einmaliger Bereitstellungspreis für DSL1000
ns 2 Monate vor Ablauf der Vertragslaufzeit erfolgt. Kostenloses
n Sie einen Online-Anschluss, durch den weitere Kosten entstehen.

www.compute.freenet.de

LESER BRIEF

Na super, Mann!

Heute machen wir ein wenig auf Heulsuse: Wir Herren haben's sooo schwer!

Männer sind Schweine. Und zwar arme Schweine. Ich weiß nicht, ob Sie's schon wussten, aber deshalb wird die Menschheit aussterben. Denn unsereins streut zwar nach wie vor fleißig seinen Samen, allerdings immer häufiger allein ins Tempotaschentuch oder wer weiß wo hin. Warum? Weil Frauen immer anspruchsvoller werden. Der Blick in eine beliebige Internet-Dating-Plattform enthüllt: Wer als Mann noch eine Chance haben will, muss den goldenen Leistungswimpel im Standardtanz haben (und mindestens den bronzenen im Salsa selbstverständlich), einen Waschbrettbauch, einen Knackarsch, Pianistenhände, den Humor des gesamten Harald-Schmidt-Gagschreiber-Teams, er soll „Gedanken lesen können“ (Original-Zitat einer jungen Frau bei Friendscout.de), kochen, sich um die drei Kinder kümmern, reich und bisaufdenkopfganzkörperasiert sein. Was kommt als Nächstes? Müssen wir Stöckelschuhe tragen, samstags acht Stunden durch IKEA bummeln, beim Einparken Dellen ins Auto machen, uns zu dick fühlen, *Desperate Housewives* schauen, vor Spinnen Angst haben, einmal im Monat bluten und uns unser Gehirn rausoperieren lassen, damit frau uns liebt? Ja, Sie haben schon richtig gelesen, nach neuesten Umfragen ist es nur noch 42 Prozent der Damen wichtig, dass ein Mann intelligent ist. Dafür wünschen sich 82 von 100 einen Herrn mit durchtrainiertem Körper. Ist ja unter dem Motto „gleiches Recht für alle“ in Ordnung. Wenn

aber ein Mann in seinem Dating-Profil angeben würde, dass er keine Angebotete mit Orangenhaut wünscht, gilt er bestenfalls als oberflächlich, viel wahrscheinlicher aber als Chauvi-Dreckschwein. Ich habe wirklich nichts gegen die weibliche Emanzipation, aber bei manchen Feministinnen kommt es mir vor, als würden sie gern im Stehen Klobrillen anpinkeln, um im Stehen Klobrillen anzupinkeln. Und wenn sich emanzipierte junge Mütter und Hausfrauen, die ihrem Lebensabschnittsgefährten vielleicht mal gern ein Bier bringen, sich deshalb mittlerweile gegen übermotivierte Geschlechtsgenossinnen verteidigen müssen, läuft irgendwas falsch.

Ja, die Frau fürs Leben zu finden, wird immer schwieriger. Ich bin ja mittlerweile fast versucht, was mit einem Kerl anzufangen. Ein Blick auf Männer wie Alice Schwarzer hält mich dann aber doch zurück. Schönes Leben noch!

Ihr Harald
Fränkel



FLEISCHESLUST

Ja, was muss ich denn da immer lesen, wenn ich mir die PC ACTION hole? Da blättere ich in dem Magazin rum und komme zu den Leserbriefen und was sehe ich? Briefe, wie erwartet. Allerdings von Leuten, die sich Schweineschnitzel zwischen die Rippen ihrer Heizung klemmen, weil sie keine Freundin haben und dann ihren Frust darüber über dieses Magazin auslassen! Ich sag euch mal was, ihr Aus-Kartoffelbrei-Titten-Modellierer da draußen: Wenn euch die Kommentare in der PC ACTION nicht gefallen, ihr sie niveaulos findet oder sie euch einfach nicht passen, DANN LEST WAS ANDERES! [...] Ich lese PC ACTION, ich bekenne mich dazu. Mir geht das ganze Magazin runter wie Butter in der Mittagssonne. Schon mal bebrunzt vor Lachen? Was ich mich schon weggeschmissen habe, nur wegen dieser genialen Kommentare! [...] ES.: Damit die Schnitzel länger halten, nach dem Gebrauch wieder zurück in den Kühlschrank legen. [...]

BENJAMIN WALTER, PER E-MAIL

Genau! Oder sofort verzehren. Mahlzeit.

KINDERKACKE!

[...] Nachdem das Niveau der PC ACTION immer mehr abnimmt, habe ich mein Abo erst mal gekündigt. Anfangs war die PC ACTION sehr gut, aber mittlerweile ist es kurz gesagt eine der schlechtesten Computerzeitschriften überhaupt. [...] So manche Kommentare, die ich in den Texten lese, finde

ich in einer Spielzeitschrift total überflüssig. Zitate: „Wir fordern: Sprich es heilig, Benedikt! Es ist so geil!“, „Verpassen immer die ganze Action: Taubstumme.“, „In der Öffentlichkeit peinlich: Intimjuckreiz.“, „Foto aus jüngeren Jahren: Angela Merkel!“, „Verstoß gegen die Bauvorschriften: Leichen pflastern den Weg.“ Was haben solche (Bild)Kommentare in einer Spielzeitschrift zu suchen [...] ? Insgesamt würde ich das Niveau des PC-ACTION-Teams wohl so im Kindergarten ansiedeln. Nur der Unterschied ist, dass ein Kind im Kindergarten oft nicht weiß, was es von sich gibt, im Gegensatz zur PC ACTION. Über eine sachliche Stellungnahme (so weit jemand fähig ist) würde ich mich freuen. Vom Chefredakteur wäre am schönsten. [...]

DIETER FREIMARK, PER E-MAIL

Der hat keine Zeit, aber wir schicken Ihnen als Entschädigung gern zwei Schnitzel.

SEI GUT ZU VÖGELN!



Als Erstes möchte ich euch sagen, dass ich euer Heft ungefähr so geil finde wie ich Klingeltonwerbungen scheiße finde, und das heißt schon was. Aber als ich heute die DVD angeschaut und diese zwei dummen fetten grünen F***vögel gesehen habe, und eine dieser Kreaturen hatte sogar Titten, da hat's mich fast aus 'm Stuhl geschmissen, was zum Teufel fällt euch ein, hä? Seid ihr so geldgeil, dass ihr so was Schreckliches auf die Scheibe packen müsst? [...]

DANIEL MUNZER, STUTTGART

Quatsch, wir wollen nur die kubanischen Kinder fair bezahlen, die uns aus 500-Euro-Scheinen Havanna-Zigaren drehen.

ÖSIS UND OSSIS

Eigentlich gehöre ich schon zur BALDABINDEKISTESPRING-Fraktion mit 38. Als Netzwerkadmin muss man eigentlich immer TOTALLY SERIOUS sein. Abwechslung bringt da schon die

**VORSICHT
BISSIGER
REDAKTEUR**

PC ACTION mit ihrem echt derben, aber geilen Humor. [...] Nur eins: Warum schimpft ihr immer über die Ösis, wenn die Osis doch viel mehr zum Versarschen geeignet sind? [...]

PETER BERGER, PER E-MAIL

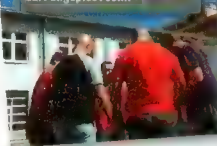
Stimmt, aber die Osis jammern bei jeder Gelegenheit, und ständig Farbfemseher rauszuschicken, damit sie ihre Abos nicht kündigen, rechnet sich auf Dauer nicht.

SAUF, FORREST! SAUF!

Hi, ihr Luschen! Um auf den (Doppel-) Punkt zu kommen: Als ich beim Lesen eurer aktuellen Ausgabe bei Seite 82 angelangt war und die Bildunterschrift zu dem schwarzen Typ („In den Gully gefallen: Meister Proper“) gelesen hat-

PC ACTION BRINGT'S

»PCA-Redakteure stellen versehentlich Redewendungen dar: angepisst sein.«



zu stellen. Was glauben Sie, schaffen wir nicht? Schicken Sie Ihre Wettvorschläge an leserbriefe@pcaction.de Die Einzige Bedingung: Wir können die Aktion innerhalb unserer normalen Arbeitszeit (zwischen 13 und 14 Uhr) über die Bühne bringen.

**AUF DVD
PC-ACTION-TV**

REDAKTEURE AM PRANGER

So, ich meld' mich auch mal wieder. Neben dem üblichem „Ihr seid so toll!“ und „Ich will ein Kind von dir, Harald!“-Gelaber, welches ich mir an dieser Stelle einfach mal spare, möchte ich gern, dass entweder der dicke Türke oder der Redaktionswischmob Wollner an den Pranger gestellt wird. Einer von beiden schaffe es nämlich, im Test zu GTA: San Andreas zu behaupten, dass „San Fierro“ das virtuelle Gegenstück zu San Diego sei. Herzlichen Glückwunsch! Haben sich die verrückten Amis jetzt also aufgemacht, die Golden Gate Bridge, die lustigen Straßenbahnen und nicht zuletzt die witzige Brechreiz-Straßenführung von San Francisco nach San Diego zu verlegen, damit die bösen, bösen Terroristen diese nicht mehr

finden? Zutrauen könnte man es ihnen ja, aber ich glaube nicht, dass dies schon in die Tat umgesetzt wurde.

GORDON GÜNTHER, BERLIN

Tja, da hat Flokati-Rübe **Ralph Wollner** mal wieder voll daneben gelegen. Na gut, was soll man von jemandem erwarten, der glaubt, Erdkunde sei wichtiger Bestandteil des Gärtnerberufs und die ihm vorgeworfene Inkompetenz habe was mit einem schwachen Schließmuskel zu tun. Wir bestraften Wollner mit vier Folgen der Telenovela *Verliebt in Berlin*. Angedacht waren ursprünglich sogar fünf – doch dann wies uns unsere Rechtsabteilung darauf hin, dass die Todesstrafe in Deutschland verboten sei. Schade.

UND DIE SIND AUCH DOOF!

**REDAKTEUR
Lukasz Cieszewski
Joachim Hesse**

VERGEHEN

Beim Artikel zu Ghost Recon 3 wurde im Haupttext auf einen Kasten namens „Was guckst du?“ verwiesen, den es gar nicht gab. Gemeint war der Abschnitt „Ich zeig dich an!“ Die Abwechslung resultierte daraus, dass Herr Hesse in seiner Funktion als leitender Redakteur die Überschrift geändert hatte. Er gab sich aber unschuldig, weil Herr Cieszewski als „Verfasser des Fließtextes“ ja auf etwaige falsche Querverweise aufmerksam hätte machen können, schließlich habe er von der Korrektur gewusst. Die Pranger-Kommission erspart Ihnen die meisten der niveaulosen Details des folgenden Streits (bei dem sich die Redakteure unter anderem zu kleiner Geschlechtsleihe beichtigten) und es wurden kurzerhand beide für schuldig erklärt.

**ANTRAGSTELLER
Maximilian von Gerdell**

Christian Bigge

Faselt auf Seite 22 davon, dass sich auf Seite 31 ein Hardware-Gewinnspiel befinde, das aber in Wahrheit auf Seite 23 stand. Gut, das überforderte lediglich zwei unserer Leser (siehe Namen rechts), die es deshalb auch nicht verdient gehabt hätten, zu gewinnen. Aber Fehler ist nun mal Fehler!

Simon Reisch,
Tizian Bluntschli

DIE ZOCK ICH AM LIEBSTEN

SESSELNDES FÜR DIE FESTPLATTE



1 **A** (NEU)

GTA SAN ANDREAS
Rockstar North



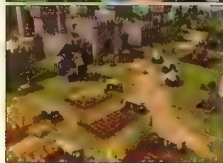
3 **A** (NEU)

BATTLEFIELD 2
DICE



5 **A** (6)

FAR CRY
Crytek



7 **V** (4)

STRONGHOLD 2
Firefly Studios



9 **V** (5)

BOILING POINT
Deep Shadows



11 **V** (3)

SWAT 4
Irrational Games



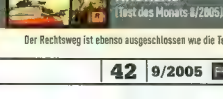
12 **V** (10)

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2
EA Black Box



13 **A** (19)

EARTH 2160
Reality Pump Studios



14 **A** (18)

GUILD WARS
NC Soft



15 **A** (16)

ACT OF WAR: DIRECT ACTION
Eugen Systems



16 **V** (11)

SACRED UNDERWORLD
Ascaron

2 **V** (1)

HALF-LIFE 2
Valve



4 **V** (2)

WORLD OF WARCRAFT
Blizzard



6 **A** (7)

DOOM 3
id Software



8 **V** (8)

COUNTER-STRIKE SOURCE
Valve



10 **V** (9)

BROTHERS IN ARMS
Gearbox



17 **V** (17)

SPLINTER CELL 3: CHAOS THEORY
Ubisoft Montreal

18 **A** (20)

SINGLES 2
Rotobee

19 **V** (15)

DIE SIMS 2
EA Games

20 **V** (14)

ROME: TOTAL WAR
Creative Assembly

te, bekam ich so einen Lachanfall, dass beinahe die Einrenker für mein Gebiss kommen mussten. Also wie ihr es immer wieder packt, irgendwelche Gestalten so gut zu verarschen, ist mir ein Rätsel. [...]

JAN HOFMANN, PER E-MAIL

Uns auch, wir können uns an den Tagen nach den Besäufnissen nie erinnern, was wir während der Arbeitszeit gemacht haben.

MÄDCHEN FÜR ALLES 1

Sehr geehrte PCA-Redakteure, ich habe Half-Life 2 kurz nach Erscheinen gekauft. Es lief auch alles sehr gut. Jetzt wollte ich es wieder spielen, erhielt aber eine Nachricht von Steam: „Dieser Steam-Account wurde deaktiviert“. Ich habe auch schon eine E-Mail an den Support-Service geschickt, aber keine Antwort erhalten. Was kann ich tun, um es wieder zu spielen?

MARIUS HELMWIG, PER E-MAIL

Hi, ich bin's noch mal, ich hätte eine Idee, wie Sie mir helfen könnten, Sie könnten beim Support nachfragen, warum der deaktiviert wurde, denn ich hab ein paar Verständigungsprobleme (soll heißen, ich kann Englisch nicht so gut). [...]

MARIUS HELMWIG, PER E-MAIL

Dürfen wir nicht gleich auch noch Half-Life 2 für Sie durchspielen und/oder Ihre Steuerklärung mit machen?

MÄDCHEN FÜR ALLES 2

[...] Jetzt noch ein Wunsch. Ich habe mir kürzlich Boiling Point geholt. Euer Test dazu war superpräzise. [...] Nun gibt es einen 70 MB kleinen Patch. Ich bitte euch inständig, diesen Patch auf die DVD der nächsten Ausgabe zu pressen. [...] ODER, wenn ihr es vertreten könnt, dann fänd' ich es super lieb, wenn ihr mir den Patch brennen und schicken könnt. [...]

MATTHIAS HARTZ, PER E-MAIL

Geht grad nicht, Matthias, wir haben da ein paar Probleme mit Herrn Hellwig's Steuerklärung. Dann gern!

DU HAST GEWONNEN!

Wie heißt ihr derzeitiges Lieblingspiel?



Gunnar Klesse, Kiel
erhält ein Spiel
GTA: SAN ANDREAS
(Test des Monats 8/2005)



Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 8“ und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spielertitel (Beispiel: pca 8 Pac-Man) an die 84444* (aus Deutschland), 9292** (aus der Schweiz) oder 0910 700 800*** (aus Österreich). Oder schicken Sie eine Postkarte mit

der Lösung an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC ACTION, Kennwort: „Die zock ich am liebsten“, Dr.-Mack-Strasse 77, 91062 Fürth, oder per E-Mail an lieblich@pcaction.de. Kennwort: „Die zock ich am liebsten!“ Unter allen Einsendern verlosen wir das aktuelle Spiel des Monats.

*0,49 EUR/SMS - E-Plus, O2, Vodafone (inkl. 0,12 EUR/SMS VZ-02 Transportanteil); 0,61 EUR/SMS - T-Mobile (inkl. 0,12 EUR/SMS T-Mobile Transportanteil) **0,70 stf/SMS ***0,50 EUR/SMS



KLUGSCHEISSER DES MONATS

Betreff: Reflektor-Trottel. Eins vorweg: Die Leute, die euch für dämlich halten, sind selber nicht klüger als eine platt getretene, schwule Ameise. Eure Witze stecken voller Intelligenz und Hintergrund, also lasst diese bekloppten 40-Jährigen reden, alle hohl in der Birne – ohne Ausnahme. Leider trifft das anscheinend auch auf euren Textchef zu. Seit mehreren Ausgaben rege ich mich nun schon ständig darüber auf, dass ihr das Wort „Reflektion“ immer mit „x“ schreibt. Wie bescheuert muss man sein? Das hat mit Reflexen nichts zu tun. Licht wird schließlich auch reflektiert und nicht reflexiert. Für diese Axtion (kleiner Joke für euch Affen) solltet ihr dem Herrn Lektor mal das Koks wegnehmen. Schönes Leben noch ;)

MARCUS AMELANG, PER E-MAIL

Hallo Mr. Superschlaui Was sind wir froh, Leser wie dich zu haben. Anders wäre das Leben nur halb so schön. Das war die gute Nachricht. Jetzt die schlechte: Du hast keine Ahnung. Abgesehen davon, dass ein Textchef nicht die Aufgaben eines Lektors hat: Reflexion schreibt sich Reflexion. Blöd, was? Für diese Axtion (kleiner Joke und so) sollte man dir das Koks wegnehmen! Erst dachten wir ja, du bist eine Frau, aber dann haben wir deinen Namen gelesen und mussten feststel-

len, dass auch manche Männer kein Gehirn haben. Wir lieben dich trotzdem, Marcus.

Liebes PCA-Team, ich muss euch einen Fehler in eurer Ausgabe 8/2005 melden. Da schreibt einer der Schreibsklaven: (Bildunterschrift mit der Schlange) „Ganz schlecht: kurzsichtige Pornodarstellerin“. Das ist aber wohl falsch, da die Dame als Kurzsichtige (sie sieht in der Ferne schlecht!) sofort bemerken würde, dass sie da an einer Schlange lutschen möchte. Beabsichtigt war wohl, dass zum Ausdruck gebracht wird, dass die Gute in der Nähe schlecht sieht (somit also weitsichtig ist!). Wer auch immer das vorgeigt hat, sollte hart bestraft werden, schließlich sind Kurzsichtigkeit oder Weitsichtigkeit keine seltenen Krankheiten, die kaum einer kennt.

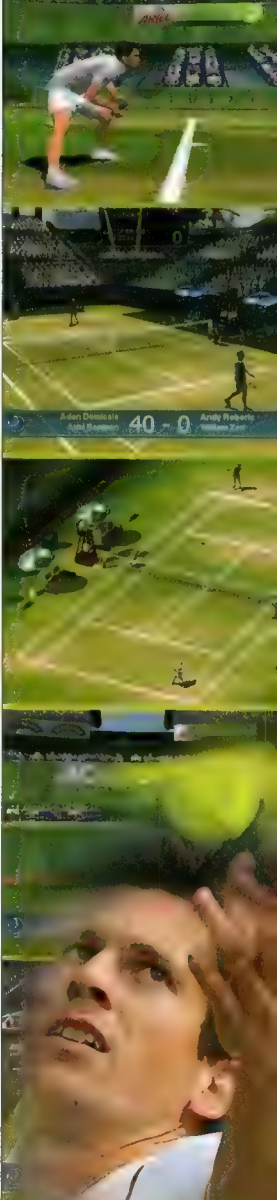
PETER PROSKE, AUGSBURG

Peterle, es zeugt nicht gerade von Weitsicht, über ein Thema klugscheißen zu wollen, von dem man offensichtlich so viel Ahnung hat wie Frauen vom Wettfurzen. Was da stand, war schon korrekt. Es gibt nun mal Menschen, die sind derart kurzsichtig, dass sie nicht mal auf wenige Zentimeter entfernt richtig sehen können. Ein Beweis dafür ist ja wohl zum Beispiel, dass Frau Merkel verheiratet ist, oder? Eben.

GELD HERI!

Hi Harald, dies ist eine Mail und ich erlaube mir, Sie zu duzen. Falls du dich erinnern kannst, du hast mir vor ein paar Jahren auf meine Anfrage hin das Bild von [...] dir [...] geschickt. Dieses habe ich editiert und daraus das „Fränkel = Jesus“-Bild gemacht. Das wurde auch mit Verarsche und meinem Namen so gedruckt. Als Beweis gibt es das eingescannte Bild auf meiner Seite: <http://bondage.bo.funpic.de/images/gallery/PC-Ac->

fraenkel-jesus-in-pca.jpg. [...] Nun mein Anliegen: Auf S. 91 („Geht das auch im echten Leben?“-Kasten des BF2-Tests) der aktuellen Ausgabe tauchen zwei Bilder auf, deren Copyright bei „action press“ liegt und auch deshalb mit Copyright so erwähnt werden müssen. Nun sehe ich dort auch mein Bild abgedruckt, aber ohne Copyright, was für mich schmerzlich anzusehen ist. [...] Falls das Copyright bei mir liegt, erwarte ich eine Art Richtigstellung und evtl. Geld. Ich bin 19, bräuchte Geld und



Erleben Sie mit Perfect Ace II eine Tennissimulation vom Feinsten!



PERFECT ACE 2

THE CHAMPIONSHIPS

AB JUNT IM HANDEL

PC CD-ROM



PlayStation 2

CHAMPION
www.champion.com



LESERBRIEF
DES MONATS

[...] Zum Thema „Spielhölle“ möchte ich einen kleinen, gesellschaftskritischen Aspekt einbringen (interessiert zwar keine Sau, aber was soll's.) Eine mein Leben prägende Erfahrung hatte ich mit 15 Jahren, als ich mit meinen Eltern zu meinem ausgewanderten Onkel nach Kanada geflogen bin (ist übrigens über 20 Jahre her, den Rest übernimmt der Taschenrechner). Was mich schon damals fasziniert hat, war die Tatsache, dass ich auch in diesen jungen Jahren in Kanada ohne Probleme in Spielhallen gehen konnte und die damaligen Steinzeit-spiele zocken durfte. In Deutschland ein Fall für den Staatsanwalt. In eine Kneipe durfte ich jedoch nicht, ob-

wohl meine Eltern direkt neben mir waren und ich auch nur eine Cola bestellen wollte. Hat mich damals geärgert, aber ehrlich. In Kanada darf man spielen, aber nicht saufen. In Deutschland ist spielen „böse“ (siehe einige intelligenzminimierte Berichte in den „öffentlich-rechtlichen Medienanstalten“), aber saufen kann jeder Zwölfjährige, der im Supermarkt über das Laufband schauen kann. Auch in Kneipen kein Problem, obwohl natürlich immer irgendwo die mit einem kleinen Elektronenmikroskop gut zu lesende Jugendschutzbestimmung rumbhängt („... gilt nicht für verheiratete Jugendliche“ – was soll das eigentlich? Weil sie früher

„offiziell“ Sex haben dürfen, können sie auch früher saufen oder wie?), die jedoch niemanden interessiert. Was ich sagen will: Alkohol als Ursache schrecklichster sozialer und medizinischer Untergänge ist kein Problem (wahrscheinlich wegen der Steuereinnahmen). Aliens in Half-Life 2 zu metzeln, ist aber schrecklich schrecklich. Möglicherweise nur ein kleines, aber bezeichnendes Problem für die Doppelmoral unserer deutschen Gesellschaft. [...]

DR. MED. RALPH BIER, PER E-MAIL

Das haben wir gern, Alkohol und Doppelmoral verteufeln und dann Dr. Bier heißen.

deshalb kommt mir so was gerade recht.

CHRISTOPH KOLLMANN, PER E-MAIL

Wenn du Geld brauchst, versuch's als Komiker. Wir jedenfalls haben sehr gelacht.

RÄTSELKÖNIG

Von: Michael [...] Gesendet: Freitag, 17. Juni 2005, 23:01, [...] Betreff: Auto Bild alles allrad, Kennwort: Kreuzworträt- sel, [...] Lösung: SPORTCOUPE.

MICHAEL, PER E-MAIL

Schön zu wissen, dass auch andere Magazine unterbelichtete Leser haben.

MANN MIT SCHARM

[...] In PC ACTION 8/2005 auf Seite 35 verarscht ihr meinen Kollegen (Kenan). Er will nur wissen, wie er ins Heft kommt und ihr sagt, er soll sich wieder melden, wenn er Scharmhaare hat. [...] Also überlegt euch mal, was ihr macht und ob ihr Leuten helfen wollt oder nur Leute verarschen könnt.

TAXI, PER E-MAIL

Ha, wir und Leute verarschen? Bei derlei infamen Unterstellun-

gen stellen sich uns doch gleich sämtliche Scharmhaare auf!

SCHWARZSEHER

Ich wollt mal wieder Riddick auf 'em PC daddeln. Leider musste ich feststellen, dass sich statt des Hauptmenüs dort nur ein großer, schwarzer Klotz befindet. Gibt's da 'ne Lösung – wenn ja, welche?

TERRORZECKE666, PER E-MAIL

Einfach den Einschaltknopf an dem großen, schwarzen Klotz drücken.

AUSFLUGSTIPP

Ma' ein fettes [...] Dankeschön für so 'ne geile Zeitschrift. Diese idiotischen Leute, die meckern, dass ihr sexistisch oder rassistisch oder frauenfeindlich (gibt's da 'nen Ausdruck mit isch am Schluss?) seid [...] haben einen Knall. Als ob über PC-Spiele zu berichten immer so staubtrocken [...] sein muss. Weiter so. Ich bin und bleibe Leser, solange es die PCA gibt. Macht doch mal 'n Redaktionsausflug nach Bayern. Nirgendwo gibt's besseres Bier. Glaub mir. [...]

TICIO, PER E-MAIL

Redaktionsausflug nach Bayern? Wie stellst du dir das vor? Einmal mit dem Auto um den Block fahren? Unser Verlag ist in Bayern, du Geografie-Autist!

TONY INFORMIERT

Achtung, ganz kurz – Info auch für euch, ich habe heute Mittag mal so richtig ejakuliert – richtig alles rausgelassen, ich schau mal auf die Uhr, jaaa? Es ist fast 21 Uhr – und ich bin schon wieder geil.

TONY KIELMANN, PER E-MAIL

Und jetzt willst du wissen, wo du um diese Uhrzeit noch zwei frische Schnitzel herbekommst? Sind wir denn die Auskunft?



Loben Sie uns! Üben Sie Kritik! Schicken Sie Anregungen! Und Pranger-Anträge, wenn einer unserer Hirnvakuum-Redakteure mal wieder was falsch gemacht hat! Beleidigen, drohen und beschimpfen Sie uns! Wir beantworten möglichst viele Zuschriften seriös per E-Mail. Wir haben Sie nämlich lieb! Wenn wir Sie im Heft durch den Kakao ziehen, ist das eine ganz andere Sache. Los jetzt! Ab die Post!

An LESERBRIEFE@PCACTION.DE oder

COMPUTEC MEDIA AG
REDAKTION PC ACTION/LESERBRIEFE
DR.-MACK-STRASSE 77
90762 FÜRTH
Absender nicht vergessen. Ja?

* Sie dürfen uns sogar Tiernamen geben. Nerven Sie uns nur nicht, wenn ...

... Sie Fragen zum Abo haben, DENN: Dafür bezahlen wir eine zentrale Abo-Verwaltung (0451/4906-700; compute.abo@prz.de).

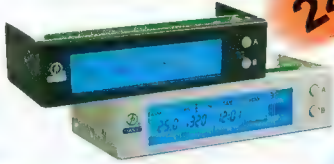
... Sie Abonent aus Österreich sind, DENN: Dafür gibt's eine spezielle Abo-Verwaltung (06244/8882-882; bgsner@leserservice.at).

... die dem Heft beiliegende DVD oder CD Mucken macht, DENN: Dafür haben wir einen Umtauschkupon (siehe Service-Seite 168 und DVD-Papphülle).

... eines Ihrer Spiele nicht will, wie Sie wollen, DENN: Dafür bieten wir Ihnen die Service-Seten 168/169 mit Hersteller-Hotlines.

HARDWARE ROGGE

Lian Li TR-3 - Silber & Schwarz



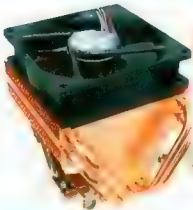
24.90

Aerocool Turbine Power 450W



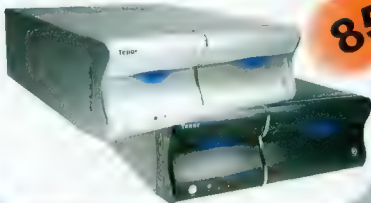
89.90

Thermalright XP-90 C Papst Silent Kit



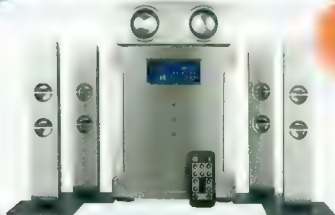
62.90

Thermaltake Tenor Schwarz & Silber



85.90

Sharkoon Audics 5.1 Soundsystem



69.90



Pimp your PC!
www.Hardware-Rogge.de



58.90

Sharkoon Majestic
USB 5.1 Rev.2 Headset

3R System Case R105SH
Schwarz & Silber



64.90



BLICKPUNKT

Unter F.E.A.R. Augen

Wenn Rob Loftus, Produzent von **F.E.A.R.**, ein Interview gewährt, dann stehen wir sofort auf der Matte.

Rob Loftus (Fotos unten) ist bei Vivendi Universal Games als Produzent tätig und hält seine schützende Hand gerade über Monoliths Shooter-Hoffnung **F.E.A.R.**. In trauter Zweisamkeit verriet er uns, warum Sie in **F.E.A.R.** keine Fahrzeuge steuern, wieso der Mehrspieler-Modus so geil ist und warum *Star Wars: Episode 3* scheiterte.

Könnten Sie sich kurz unseren neugierigen Lesern vorstellen und erklären, was genau Ihr Job ist? Ich bin bei Vivendi Universal Games als Produzent tätig, lebe momentan nur für **F.E.A.R.**, stehe auf Spiele und Autos. Würde ich nicht in dieser Branche arbeiten, wäre ich wohl Rennfahrer.

Führen Sie denn schon mal ein Rennen? Das habe ich tatsächlich schon getan!

Wie wird man denn eigentlich so ein Produzent? Als Programmierer muss man Programmiersprachen lernen. Aber was muss man können, um als Produzent anzufangen?

Als Produzent musst du vorher viel Erfahrung in der Branche gesammelt haben. Ich war früher beispielsweise in der Qualitätssicherung tätig und da sammelt man jede Menge Wissen aus den verschiedensten Bereichen. Vor allem lernst du schnell, welche Aspekte ein Spiel gut oder schlecht machen.

Apropos gut: Was sind denn Ihrer Meinung nach die wichtigsten Aspekte von **F.E.A.R.**?

Das ist mal eine gute Frage! Zunächst wäre da die leistungsfähige Engine, auf die wir wirklich stolz sind. Wir haben

ein kompromissloses, schnörkelloses Actionspiel erschaffen. Es geht knallhart zur Sache, aber das Grauen geschieht hier wirklich auf subtile Art und Weise. Wir setzen nicht auf offensichtliche Schockeffekte, die den Spieler abstumpfen lassen. Ach ja, die KI ist auch spitze!

Stimmt. In einigen Situationen glaubten wir echt, dass wir es mit menschlichen Gegnern zu tun haben. Wie funktioniert das? Tippt man aber tausende mögliche Spieler-Aktionen in den Computer ein und gibt dann der KI vor, wie sie auf jede dieser Aktionen zu reagieren hat?

Ich gestehe, dass ich absolut keine Ahnung von den genauen technischen Vorgängen habe, die die KI betreffen. Ich kann nur erwähnen, dass bei uns mehr als erfahrene Typen sitzen, die beispielsweise die KI für die *NOLF*-Abenteuer oder die *Alien vs. Predator*-Reihe erschufen.

Was können Sie uns über den Mehrspieler-Modus sagen? **F.E.A.R.** bietet natürlich die gängigen

und wissen immer, wo sich der Zeitlupen-Mann aufhält. Unglaublich spaffig!

Eine Frage zur Story: Das Ganze scheint ja eine ziemlich spannende, beklemmende Geschichte zu sein. Nicht so platt, wie man es oft aus Spielen gewöhnt ist. Haben Sie extra einen Horror-Autor angeheuert? Nein, das haben sich unsere Leute einfallen lassen. **F.E.A.R.** steht für First Encounter Assault Recon. Sie sind Teil einer besonderen Einsatztruppe, gegen die Delta Force wie ein Kindergarten anmutet. Wenn es keine andere Lösung gibt, steht **F.E.A.R.** auf der Matte. Nachdem eine Spezial-Einheit bei einem Einsatz unter mysteriösen Umständen ausradiert wurde, sollten sie alles aufklären. Schnell stellt sich heraus, dass übernatürliche Kräfte am Werk sind.

Ja, das befürchteten wir auch, als wir das kleine Mädchen Alma kopfüber an der Decke entlang laufen sahen. Ach ja, Alma: Die hat Ähnlichkeit mit dem Drummer von der Band Slipknot.

**„DAS GRAUEN GESCHIEHT
HIER WIRKLICH AUF
SUBTILE ART UND WEISE.“**

Modi, aber auch spezielle Spielarten. Zum Beispiel den Zeitlupen-Modus. Ein Spieler, der das entsprechende Gerät einsammelt, kann die Zeit für alle Spieler verlangsamen. Er selbst kann noch genauso schnell zielen wie in Echtzeit. Die anderen Spieler müssen ihn platt machen

Steuern diese kraschen Rocker den Soundtrack bei? Jetzt kann ich es ja endlich verraten: Nein, das tun sie nicht. Den Soundtrack produzieren wir komplett in unserem Hause und er passt daher auch perfekt zu den Geschehnissen auf dem Bildschirm.



Wieso, da fällt uns aber ein Stein vom Herzen! Was war eigentlich zuerst da? Die Story? Die Engine? Womit begann F.E.A.R.?

Es beginnt immer mit einer Idee, die man ausarbeitet und dann macht man Skizzen, geht verschiedene Szenarien durch und so weiter. Die Idee war, ein fettes Action-Spiel zu erschaffen, in dem es vor spektakulären Schießereien nur so wimmelt. Oft merkt man schon früh, was

USA ist diese Atkins-Diät – auch Low-Carb-Diät genannt – voll im Trend. Alles fressen, was man will, nur keine Kohlenhydrate. Es gibt bei euch Low-Carb-Burger ohne Brötchen und Low-Carb-Limonade. Wie wäre es mit einem Low-Carb-Computerspiel? Na ja, eigentlich ist diese Frage ziemlich nutzlos...

(Ich habe mich auch gerade gefragt, was zur Hölle diese Frage soll! (lacht))

und die Vielseitigkeit bleibt auf der Strecke?

Schade ist das schon, denn die Vielseitigkeit bleibt sicher auf der Strecke. Man setzt eben aufs sichere Pferd. Die Industrie muss mehr innovative Konzepte fördern und umsetzen. Ich versuche, in der Hinsicht, die Augen offen zu halten.

„EIN EGO-SHOOTER MIT MEHRERER GRAFIK FUNKTIONIERT EIN- FACH NICHT!“

funktioniert und was nicht. So legten wir relativ früh fest, dass der Spieler selbst keine Fahrzeuge steuert. Das passte irgendwie nicht zur raffinierten, Angst erzeugenden Spielmechanik.

Manche Menschen sind der Meinung, dass ein gutes Spiel keine gute Grafik braucht. Stimmen Sie dem zu oder halten Sie diese Menschen für Kommunisten?

Ich hatte diese Menschen nicht unbedingt für Kommunisten! (lacht) Es gibt viele grafisch schwache Titel, die Spaß machen. Man muss alles im richtigen Verhältnis sehen. Ein Ego-Shooter mit mieser Grafik funktioniert einfach nicht. Ein Puzzle-Spiel braucht keine aktuelle Optik.

Dann gehen wir einen Schritt weiter. Würde F.E.A.R. Spaß machen, wenn es weniger Gewalt im Spiel gäbe? In Deutschland wird das Spiel ja definitiv entschärft. Verliert es dadurch an Reiz?

Nun, ich erwähnte bereits, dass wir auf unterschwelligen Terror und subtile Schock-Effekte setzen. Das funktioniert auch, wenn man hier und da etwas Blut herausnimmt.

Wir haben übrigens eine tolle Idee, wie wir alle reich werden. In den

Wechseln wir schnell zu einem ernsteren Thema. Was ist der Grund dafür, dass so wenige scharfe Frauen Computerspiele zocken? Haben Sie nie darüber nachgedacht, dass man mit einem frauengerechten Spiel Millionen verdienen könnte?

Klar denken wir darüber nach und es gibt so etwas ja schon. *World of Warcraft* spielen viele Frauen. *The Sims* auch. In diesen Spielen ist die Rolle der Frau eben nicht so einseitig wie sonst in der Spielwelt üblich.

Ja, normalerweise sind es immer kurvenreiche Dumpbacken in Opferrollen. Ganz schön existenziell, aber auch irgendwie angenehm vertraut. Wie stellen Sie sich eigentlich die Zukunft der Spiele vor? Gedankengesteuerte Charaktere oder so?

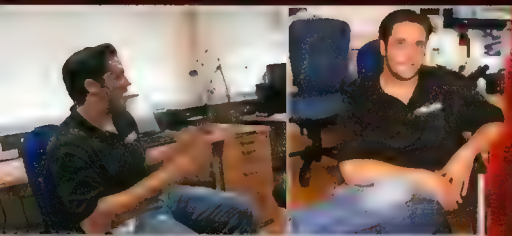
Spiele werden erwachsen. Filmreife Storys, bessere Grafik, mehr Realismus. Wir haben erst an der Oberfläche gekratzt! In der Richtung wird sich definitiv noch viel mehr tun.

Das bedeutet auch, dass mehr Kohle und Arbeit in ein Spiel gesteckt wird. Ist es nicht so, dass kleinere Entwickler kaum mehr eine Chance haben? Wird das Risiko nicht immer größer

Die allerwichtigste Frage zum Schluss: Haben Sie sich *Star Wars: Episode 3* angesehen?

Ja, und ich möchte den Film nicht wirklich. Anakin war einfach nicht fies genug. Ich hätte außerdem gern mehr von Darth Vader gesehen.

»Schon als Kind wollte Angela Bundeskanzlerin werden.«



VORSCHAU



»Hat beim Basketball nie eine Chance: Danny DeVito.«

Wetter-Bericht

Bald ist es so weit: **BET ON SOLDIER** erscheint Ende August. Was Sie erwartet, verraten wir Ihnen schon jetzt.

Ego-Shooter | Diesen Monat flatterte eine umfangreiche Vorschau-Version des futuristischen Ego-Shooters *Bet on Soldier* bei uns rein – und wir staunten nicht schlecht. Die anfangs unspektakuläre Grafik-Engine hat sich zu einem echten Blickfang entwickelt. Die französischen Programmierer von Kylotonn Entertainment (*Iron Storm*) polierten

die Optik mächtig auf. Am Spielprinzip hat sich jedoch nichts verändert. Sie spielen einen deprimierten Witwer, der sich in einem 80 Jahre andauernden Krieg durchschlägt. Die Rüstungsindustrie macht nämlich ordentlich Moneten mit dem Massaker und fördert die populären Duelle zwischen Söldnern. Für jeden erledigten Gegner kassieren Sie Bares, das Sie wiederum für neue Rüstungen, zusätzliche Teamkameraden, neue Waffen und Ausrüstungen ausgeben. Die Wetten sollen zusätzlich ein maßgebliches Element beim Mehrspieler-Modus sein. „Wir wollten ein Online-Erlebnis schaffen,



»Sexy: Männer an Baggern.«



»Drei Chinesen ohne Kontrabass.«

das Aspekte von Team- und Einzelspieler-Titeln vereint“, so Produzent Roman Vincent. Und wirklich: Gerade der Mehrspieler-Part von *Bet on Soldiers* scheint sich zu einem Knaller zu mausern. Schnell, hart, herausfordernd. Doch Alleinspielern dient die Kampagne nicht nur als Trainingslauf. Im Verlauf der Geschichte reisen Sie durch Europa, Alaska und Kuba. Außerdem verpflichtete Herausgeber Frogster Interactive den Synchronsprecher von Brad Pitt für den Hauptcharakter Nolan Dane-worth.

LUKASZ CISZEWSKI

Info: www.betonsoldier.com



BESSERWISSE

ANDREAS BERTITS ÜBER PAC-MAN

Spiele in der Realität

Erinnern Sie sich noch an die gelbe, fette Kugel, die ständig Pillen fraß? Nein, wir meinen nicht Kommunistenführer Mao Tse-tung, sondern *Pac-Man*! Revolutionierte der in den Achtzigerjahren „nur“ die Videospiele-Welt, schlägt die gelbe Plage jetzt auch im realen Leben zu. Möglicherweise haben findige Asiaten nun sogar ein neues Genre begründet, als sie Sam Fisher das Nachtsichtgerät klauten, aus einem Mercedes das Navigationssystem stibitzten und Kinder auf die Straße schickten, damit sie in Ruhe die Oliver-Geißlen-Show verfolgen konnten. „Geht spielen“, riefen sie noch und ahn-

ten nicht, was sie damit angerichtet hatten. Kurz darauf waren die Kleinen verwanzt wie Klos in der ehemaligen DDR und jagten sich gegenseitig als *Pac-Man* und Geister durch die Gegend. So ähnlich könnte der Feldversuch des *Pac-Man*-Spiels fürs echte Leben ausgesehen haben. Was mittlerweile sogar erwachsene Menschen dazu treibt, diesen Unfug mitzumachen, wissen wir nicht. Eine fette Schwiegermutter, Sexentzug oder ein Spenderhirn von Verona? Wir erwarten jedenfalls schon mit Schrecken Mächtegnen-Carlo-Thränhardt-Kopien, die sich in den Realversionen von *Super Mario* und *Giana Sisters* gegenseitig auf die Rübe hüpfen. Nein, wir haben das nicht ausprobiert. Platt sind wir trotzdem.



»Hat zugenommen: Michael Jackson.«

Da! Frau her!

RUNAWAY 2 ähnelt einem Weib.
Es kommt mit Verspätung.



Adventure | Geil! Endlich durften wir eine Vorabversion von **Runaway 2** anzocken. Die neuen Abenteuer von Brian und seiner heißen Schnalle Gina überraschten uns mit fetter Rätsel-dichte und schicker Grafik. Das Beste: Der Bursche hat dazugelernt und be-sorgt es sich teilweise selbst – die er-forderliche Ausrüstung halt. So rupft er etwa selbstständig einen Ast im Dschungel ab, wenn Sie einen Gegen-stand aus dem Treibsand fischen wol-len. Verleger Dtp hat die Veröffentli-chung allerdings auf das erste Quartal 2006 verschoben. Mist! **MARC BREHME**
Info: www.runaway-game.de/runaway2

Mögen die Spiele beginnen!

Kommen mit den Machern von **Gladiatoren**, dem neuen Browserspiel, und Gamesynce vorbei. Wir fünf Games-Convention-Messabesucher für jeweils zwei Personen in Leipzig – inklusive Tickets und Übernachtung im Viersterneck.



Beantworten Sie folgende Frage:

GLADIATORENSPIELE GAB ES ...

- A) bei den Griechen.
- B) bei den Römern.
- C) nur in Hollywood.

Kleiner Tipp: Auf www.gladiatoren.de gibt's ein paar Hinweise, wenn Sie die Frage nicht beantworten können.

Die gesamte Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinn-spielkarte 38. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTE MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.

DARAUF WARTEST DU!

KOMMT ZEIT, KOMMT SPIEL



1 (1)

GOthic 3
Piranha Bytes,
Anfang 2006



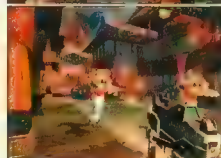
3 (2)

UNREAL TOURNAMENT 2007
Epic Games,
2. Quartal 2006



5 (9)

THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION
Bethesda Softworks,
Ende 2005



7 (9)

SERIOUS SAM 2
Croteam,
3. Quartal 2005



9 (14)

ALAN WAKE
Remedy,
Ende 2006

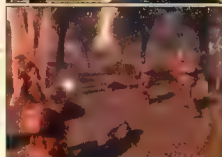
2 (3)

F.E.A.R. Monolith,
2006



4 (4)

CALL OF DUTY 2
Infinity Ward,
Herbst 2005



6 (NEU)

ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS
Splash Damage,
2006



8 (6)

HALF-LIFE 2: AFTERMATH
Valve,
3. Quartal 2005



10 (11)

PREY
3D Realms,
2006



11 (10)

QUAKE 4
Raven Software, 4. Quartal 2005

12 (13)

STAR WARS: EMPIRE AT WAR
Petroglyph, Anfang 2006

13 (NEU)

PETER JACKSON'S KING KONG
Ubisoft, 3. Quartal 2005

14 (14)

TOTAL OVERDOSE
SCI, August 2005

15 (16)

HELLGATE: LONDON
Flagship Studios, 3. Quartal 2006

16 (15)

AGE OF EMPIRES 3
Ensemble Studios, 4. Quartal 2005

17 (NEU)

GHOST RECON: ADVANCED WARFARE
Ubisoft, November 2005

18 (NEU)

COMPANY OF HEROES
Relic Entertainment, Frühjahr 2006

19 (NEU)

BET ON SOLDIER
Kylotonn Entertainment, 3. Quartal 2005

20 (NEU)

DUKE NUKEM FOREVER
3D Realms, Winter 2666

DU HAST GEWONNEN!

Welches unveröffentlichte Spiel erwarten Sie am sehnsüchtigsten?



Mach mit!
aus
MILITÄR
erhält das Spiel
BATTLEFIELD 2



Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 9“ und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spielertitel (Beispiel: pca 9 Gothic 3) an die 84446* (aus Deutschland), 9792** (aus der Schweiz) oder 0900 700 800*** (aus Österreich).

* 0,49 EUR/SMS – E-Plus, o2, Vodafone (inkl. 0,12 EUR/SMS V2-D2-Transportanteil);
0,61 EUR/SMS – T-Mobile (inkl. 0,12 EUR/SMS T-Mobile-Transportanteil)
** 0,70 sfr/SMS *** 0,50 EUR/SMS

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren sowie der COMPUTE MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.



AUF DVD

VIDEO

Die Braut, die sich traut.

Ein Traum wird wahr! In *Starship Troopers* dürfen Sie die Super-Wumme benutzen, die im Kinostreifen Furor machte.

Das Sturmgewehr Morita Mark 2 gehört zur Grundausrüstung der mobilen Infanterie. Mit ihrem netten Stümmchen und den panzerbrechenden Projektilen haben die Front-Truppen gute Karten. Ungeschützte Käfer machen bereits nach einer gezielten Salve die Grätsche, während Sie Chitin-Protze mit der sekundären Feuerfunktion (Schrottladungen) behandeln.

- 19 Käfer-Arten
- 12 Einzelspieler-Missionen
- Mehr als 300 Gegner gleichzeitig auf dem Bildschirm
- Originallizenz
- Spielt 5 Jahre nach dem Kinofilm
- 9 Waffen
- Koop-Modus für 8 Spieler

Ein Schuss vor den Bug

Das war ein Film! Nun endlich spielen Sie das harte Leben eines STARSHIP TROOPERS nach und nach. Käfer („Bugs“). Dabei treffen Sie auf mehr Insekten als in einem Bahnhofsklo.

In der Galaxie wütet Krieg. Eine aus spinnenähnlichen Viechern bestehende Rasse, „Bugs“ genannt, wuselt aus den Tiefen des Alls hervor und erobert einen Stern nach dem anderen. Bald standen auch die ersten menschlichen Kolonien auf dem Speiseplan der gut organisierten Insekten-Nation. Hier startet der Film, der nicht nur bei Freaks Kultstatus genießt. Mit einem blutigen Gegenschlag gelingt es der Erdbewölkerung, die Feinde zu besiegen und deren Anführer, den Brain Bug (deutsch: Hirn-

käfer), zu fangen. Der PC-Titel spielt fünf Jahre nach dem grandiosen Sieg über das Krabbelvolk. Nachdem sich aber die Käfer fleißig fortpflanzen und wieder eine Armee auf die acht Beine stellen konnte, streckten sie ihre dünnen Glieder erneut nach dem Reich der Menschen aus. Und diesmal sind es noch mehr Viecher, viel viel mehr. Genau das macht den Reiz des Spiels aus.

PFUI SPINNE

Na, das fängt ja gut an: „Bugs Sir, millions of them!“, schreit

ihnen jemand entgegen. Bei dem Typen handelt es sich nicht etwa um einen Mitarbeiter der Qualitätssicherung einer Software-Firma, sondern um einen Elite-Soldaten. Und jetzt die gute Nachricht: Sie sind der Anführer der Edel-Einheit! Gemeinsam mit Ihren Jungs sind Sie gerade auf dem kleinen Planeten Hesperus gelandet. Der einst friedliche Außenposten der Menschheit hat ein dickes Problem: akuter Insektenbefall. Normalerweise ein Job für den Kammerjäger, doch wenn die Nervensägen bis zu

14 Meter groß sind, ist selbst der beste Schädlings-Killer mit seinem Latein am Ende. Egal, die Biester verstehen eh nur die Sprache der Waffen. Und davon besitzen Sie ein beachtliches Arsenal. Das ist auch nötig, schließlich rücken die Fuzzis gleich in ganzen Hundertschaften an. Bereits kurz nach Ihrer Landung auf dem einst idyllischen



»Masek: «...»
»Masek: «...»

»Schlecht beleuchtet:
Mond Everest.«

»Notorious B.I.G. am FKK-Strand.«

TIGER CLASS
Besser gepanzert
und bissfester als
die Warrior-Class.
Obendrein auch noch
sehr flott.

HOPPER BUG

Die Airforce der
Bugs. Vor allem als
Kundschafter tätig.
Kam gepanzert und
sehr verletzlich.

Planeten Hesperus geht die Rost ab. Die ersten verstreuten Einheiten rennen hektisch durcheinander und versuchen, ihre Kameraden zu finden. Heftiges Artilleriefeuer der riesigen Plasma-Käfer und die Dunkelheit der Nacht machen die Sache nicht leichter. Als wackelhafter Gruppen-Häuptling haben Sie für die panischen Untergebenen keine Zeit, stattdessen machen Sie sich auf die Suche nach der Führungstruppe.

dem Alpha-Team. Das Sturmgewehr im Anschlag und die Augen starr auf den kleinen Lichtkegel der in die Wumme integrierten Lampe gerichtet, bahnen Sie sich einen Weg durch das Geröll. Immer wieder schießen riesige, blaue Lichtkugeln vom Himmel, die beim Aufschlag eine mörderische Explosion verursachen und Kollegen wie Puppen durch die Luft wirbeln. Inzwischen gleicht der Landeplatz einem Horrorszenario. Sol-

daten werden sich im Todeskampf, virtuelle Leichenteile verzieren den Boden und Blut lachen verpassen dem Untergrund einen roten Mastix. Willkommen in der Hölle.

WIR KOMMT NACH HAUSE FAHRT

Das Ganze hat auch einen Vorteil: Neben ihrem Leben haben die gefallenen Kampften auch Munition und Waffen verloren. Voll ausgerüstet flitzen Sie im Zickzack-Kurs den Hügel hinauf, immer

auf der Suche, dass ihre eigenen Artilleriegeschosse den Berg verdreht. Ober angekommen, treffen Sie den Rest der Führungstruppe. Sie zweifeln gegen eine Käfer-Offensive zur Wehr gesetzt. Im Eile setzen Sie zur Front. Jetzt geht es richtig fest ab: Sie reißen sich in die Kampflinie ein. Direkt vor ihrer Nase schnappen die Kreaturen nach Ihren Kollegen oder versuchen sie mit ihren spitzen Beinen aufzu-

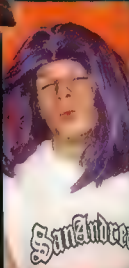
Leise und gemein. Sie schleichen sich an die Opfer heran und schießen mit Plasma-Kugelnchen.

RHINO

Der Rammbock der Bugs. Mit dicker Hornschicht und Stoßzähnen wälzt der Rhino alles platt.

»Polnische Bugs: Klauen.«

Die größten Bugs der Menschheit



Frauen:

Eigenartige Wesen, die oft an Kopfschmerzen leiden und nicht Auto fahren können. Ihr Aufgabenbereich umfasst kochen und die Mahlzeiten hübsch anzuordnen. Nebenbei räumen sie liebend gern auf, hängen stundentlang am Telefon und kaufen Schuhe.



Männer:

Unkomplizierte und ungeheuer attraktive Schöpfungen. Sie sind mit einer Wohnsinn-Intelligenz gesegnet und haben sehr viel Kraft in allen Gliedern. Existenzgrundlage sind Gersten-Kaltschalen und Ballspiele aller Art.



Beamte:

Uhh! Diese Spezies gehört in keine der zuvor genannten Gattungen. In der einen Jahreshälfte haben sie Urlaub, in der anderen melden sie sich krank. Dennoch beklegen sie sich über zu wenig Freizeit. Obwohl Beamte sehr kleine Fortpflanzungsorgane besitzen, sterben sie nie aus.

schießen. Die umrumpfen stehen Schulter an Schulter und ballern ein Magazin nach dem anderen in die Chitinpanzer der Krabbelvieher, die sich wie eine Welle vor ihnen aufbauen. Dabei spritzt die grüne Suppe der Biester durch die Gegend und Insektenteile sausen durch die Gegend. Kaum bricht ein Gegner totlich getroffen zusammen, stößt der nächste in die Lücke. Schließlich warten hinter den Käfern an der Vorderfront

noch weitere Horden. Darauf ein menschliches Schäsckli zu ergattern. Unglaublich, die Spielszene sieht wirklich aus, als stamme sie direkt aus dem Kinostreifen. Wahnginn! Teilweise hängen an den Beinen der Monster mehrere zappelnde, durchbohrte Kameraden gleichzeitig. Für die kommt jede Hilfe zu spät.

AB IN DIE ZAPPEL-KISTE

In einer anderen Szene befinden Sie sich in einem befestigten Stützpunkt irgendwo

in einer Wüsten-Schlucht. Die vielen Tage der Langeweile drücken die Laune der Belegschaft auf PC ACTION-Niveau und die Wachmannschaft hängt lethargisch in der sirrenden Hitze ab. Plötzlich zerreißen Alarmglocken die Stille. Sie rennen über eine Rampe auf die Stahlmauern rauf – und trauen Ihren Augen kaum. In der Ferne kriechen Insektenmassen in die Schlucht und sammeln

sich zu einer riesigen Armee, die das gesamte Tal schwarz färbt. „Alle Mann auf Verteidigungsposition“, heißt es vom Aussichtsturm. „Gut!“ rufen Sie sich hinter das doppelstöckige Geschütz, während sich der Vorderwall des Forts mit Soldaten füllt. Solange die riesige Käfer-Offensive noch außer Reichweite ist, herrscht angespannte Stille. Mit durchgeladenen Waffen warten Ihre Männer auf den Feuerbefehl. Die langsam an-

»Neu im Sortiment: Die Playmobile-Infanterie.«



Kennen Sie diesen Mann?

Er ist jung, reich und schön. Casper van Dien (Foto links) im Film bekannt als Johnny Rico hat alles richtig gemacht. Er ist der Held von Starship Troopers. Im Spiel gibt er Ihnen die Befehle.

Johnny Rico ist das Aushängeschild der Sturmtruppen. Obwohl seine Eltern strikt dagegen waren, verpflichtet sich der Bengel beim Militär. Bereits kurze Zeit später fällt Rico durch seine Führungsqualitäten auf. Schnell steigt er zum Team-Chef der mobilen Infanterie auf und geht an die Front. Mit List und Tücke gelingt es ihm, den Anführer der Insekten-Nation, den Brain Bug, aufzuspüren. In einem verlustreichen Kampf nimmt Ricos Einheit, das hässliche Tier gefangen. Die führerlosen Bugs bekommen es mit der Angst zu tun und ziehen sich in die Weiten des Weltalls zurück. So weit die Geschichte des ersten Teils, der 1997 in die Kinos kam. Der Streifen spülte viel Knete in die Kassen und schon bald gab es Neuigkeiten von Johnny. In der computeranimierten Serie Roughnecks: The Starship Troopers Chronicles kämpft sich Ricos Truppe durch 40 TV-Episoden, die sich an der Novelle von Robert A. Heinlein von 1959 orientieren. So richtig umhauen konnte einen das comicartige, stellenweise knifflige Abenteuer jedoch nicht. Kein Wunder also, dass die Fernsehserie zur taufrischen Sendezeit zwischen fünf und sechs Uhr morgens über die US-Bildschirme flatterte. Die Kritiken waren obendrein so schlecht, dass weitere geplante Teile nicht produziert wurden und die Handlung irgendwo im Nirgendwo endete. Nach diesem Schuss in den Ofen gab es vor einem Jahr den nächsten Anlauf: Starship Troopers 2: Hero of the Federation. Casper van Dien sowie den Rest der Truppe sucht man in diesem schlappen Werk vergebens. Wenn man nicht wüsste, dass es sich um einen Starship Troopers-Film handelt, man käme nicht drauf. Warum? Die Rüstungen und Helme des ersten Teils waren anscheinend zu teuer und wurden durch ziemlich peinliche Strampelanzüge und Plastikmützen ersetzt. Auch die Bugs haben sich verändert. Waren Sie beim Kassenschlager bis zu 14 Meter hoch, kommen die Dinger jetzt in Kniehöhe daher und versuchen die Menschen mit Viren zu infizieren. Nein, danke!



»Unser Sohn spielt mit Puppen, der wird bestimmt mal Schwul.«

WARRIOR CLASS

Die 08/15-Soldaten der Bugs. Nur in der Horde gefährlich. Sehr wenig, aber schlecht geschützt.



schwellende Geräuschkulisse der kreischenden Käfer sorgt für eine dramatische, beklemmende Atmosphäre. Dann geben Sie das erhörte Zeichen zum Angriff. Mit einem Schlag bricht die Hölle los. Das Donnern der Waffen und die Todesschreie der Monster schwängern die Luft. Im Kugelhaag Ihrer Einheit zerplatzen die vorderen Reihen der feindlichen Armee. Insektenteile fliegen durch

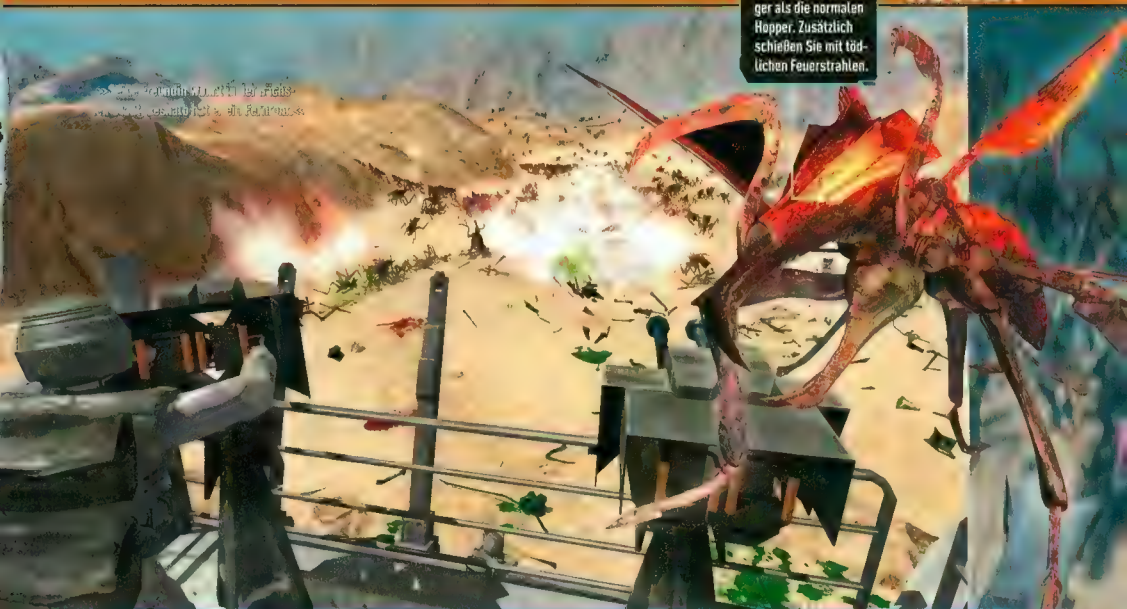
die Gegend und bereits nach wenigen Sekunden klebt die grüne Lebenssuppe der Feinde in jedem Felsbrocken. Ununterbrochen pfeffern Sie Ihre Salven in die Menge, sehen sie kurz aufbrechen und sofort wieder verschmelzen. Die Übermacht der Gegner ist einfach zu groß – sie sind nicht mehr zu stoppen. Schnell türmen sich die Viecher zu einem zappelnden Haufen auf und erklimmen

die Absperrung. Wie ein Tsunami schwappt die Käferflut ins Innere.

KAFER-FEINKOST

Allein ist die mehr als heikle Situation nicht zu meistern. Nur eine geschlossene Einheit ist instande, die quirligen Invasoren in die Flucht zu schlagen. Bei Starship Troopers gibt es aber kein Befehlssystem. Wenn Sie die Einheiten herumkommandie-

ren, dann nur in Skripten oder an den Levelabschnitten. Ansonsten achten Sie darauf, wie Ihre Kollegen agieren und schließen sich dem allgemeinen Plan der Gruppe an. In der zuletzt geschilderten Szene gerät zuerst die Westwand in arge Bedrängnis. Nur logisch, dass ein Teil der Truppe die Position verlässt, um den Kollegen unter die Arme zu greifen, solange sie noch leben. Man braucht kein Abi-



INTERVIEW

„TÖTEN ODER GETÖTET WERDEN.“

»An seine Grenzen gekommen: Ossi.«



Als waschechte *Starship Troopers*-Fans war es für uns eine große Ehre, mit Strangelites Studio-Chef Dr. Doug Binks (Foto) zu plaudern. Hier das Ergebnis:

REACTION Was ist das Beste daran, ein *Starship Troopers*-Spiel zu machen?

Dr. Doug Binks: Wir sind alle große Ego-Shooter-Fans und lieben den Film. Es ist eine große Herausforderung, die Spannung und Action des Kinohits auf das Spiel zu übertragen. Letztendlich kehren wir mit dem Titel zu den Wurzeln des Ego-Shooter-Genres zurück: Packende Action vom Anfang bis zum Ende: Töten oder getötet werden.

REACTION Mögen Sie Käfer?

Dr. Doug Binks: Das kommt darauf an. Im Film und im Spiel sehe ich die Viecher am liebsten, wenn sie gerade von der Mojita MK2 mit Kugeln gefüllt werden. Privat ist das anders: Ich habe einen wilden Garten, benutze keine Insektizide und habe sogar alte Holzstücke verteilt. Ideale Käferbungalows!

REACTION Was genau ist die Swarm-Engine, die im Spiel zum Einsatz kommt?

Dr. Doug Binks: Swarm bedeutet „Strangelite War Machine“. Die Engine ist ein hausgebautes Produkt, das uns die Arbeit am Titel sehr

erleichtert. Dank unserer Technologie ist es möglich, Massenschlachten mit Hunderten von Käfern gleichzeitig darzustellen, ohne dass der Rechner in die Knie geht. Das Rendering-System zum Beispiel ist so ausgelegt, dass es mehrere Objekte des gleichen Typs simultan bearbeiten kann. Insgesamt sind wir in der Lage, über 300 Käfer plus Soldaten, Bomber und Explosionen auf einmal widerzuziehen.

REACTION Was ist an dem neuen KI-System so besonders?

Dr. Doug Binks: Der Clou an der Künstlichen Intelligenz von *Starship Troopers* ist, dass die Käferkarden nicht als Ganzes behandelt werden, sondern jeder Gegner sein eigenes Hirn besitzt, eigenständig agiert. Um das zu erreichen, haben wir das Intelligenz-System von den anderen Routinen strikt getrennt. Das spart Rechenleistung ein, die wir woanders benötigen.

REACTION Wie lange dauert es, *Starship Troopers* durchzusocken?

Dr. Doug Binks: Gute Spieler benötigen zehn bis 15 Stunden.

REACTION Gibt es in der finalen Version auch noch „Bugs“?

Dr. Doug Binks: Aber klar! Es wimmelt nur so von ihnen! :)

tur, um auf die Idee zu kommen, dort mit anpacken. Auf diese Weise schleust Sie das Spiel von einem Einsatz zum anderen. Für total Begriffsstutzige gibt es das Missions-Menü, in dem Sie ganz genau nachlesen können, wo Sie Ihren Armeehinteren als nächstes hinbewegen und welche Aufgaben bis zum Levelende noch ausstehen. Sinnloses Umhergeirre fällt somit aus. Brav!

NEW KIDS ON THE BUG

Sie fragen sich, woher wir all diese Informationen haben? Simple: Weil PC ACTION-Redakteure so unheimlich attraktiv sind, ließ es sich Stephanie Müller, PR-Managerin von Empire Interactive, nicht nehmen, unserer Boygroup-Redaktion einen Besuch abzustatten. Neben dem üblichen Damen-Krimskrams hatte die Lady auch eine erste spielbare Version von *Starship Troopers* in

der Handtasche. Die *Troopers* sind extrem Hardware-hungrig. Gut, der Code ist noch nicht optimiert und meist entsprechend viel Rechner-Leistung, doch laut Hersteller-Info verschlingt auch das fertige Produkt mit allen Detailstufen eine stolze Drei-Gigahertz-CPU und ein Gigabyte RAM. Deshalb installierten wir das Teil auf unserem High-End Präsentationsrechner, der die System-Anforderungen so lo-

cker schluckt wie Kollege Ahmet Isçitürk ein halbes Rind auf Toast. Mit allen Reglern auf Anschlag stellt *Starship Troopers* optisch schon jetzt eine Menge auf die Beine. Vor allem natürlich jede Menge Käfer. Die von Strangelite entwickelte Swarm-Engine macht es möglich, über 300 Biester gleichzeitig auf den Bildschirm zu zaubern. Explosionen und Soldaten gibt es gratis dazu.

»Wie heißt das Lieblingsgetränk der Bugs? Kafir.«

TIGER SHARD

Saugefährliches Vieh. Stark wie die Tiger Class, aber zusätzlich mit giftigen Stacheln bewaffnet.

»Shooting zum Plündern des Monats: Bugs Bunny.«

HOPPER RIPPLER

Besser geganzert und mit kräftigeren Kiefern ausgestattet als der normale Hopper. Vorsicht!

KAFIR-LIEBE
Trotz der Masse, die man sieht, sehen die Gegner gut aus. Licht spiegelt sich auf der Chitinpanzerung und die hektischen Bewegungen sind so, wie man sie von Käfern und Insekten erwartet. Mit *Starship Troopers* kommt, das darf man jetzt schon sagen, keine Optikreferenz à la *HulkLife 2*, doch der Titel hat weitere Stärken. Besonders die Atmosphäre kann sich sehen lassen. Doch genau wie im Film sind die beklemmenden und brutalen Einlagen durch eine dicke Prise Sarkasmus entschärft. Diesen Effekt verstärken die Entwickler, den Originallizenzzeich-

Dank mit festgelegten Filmsequenzen, durch die man sich nicht verirren kann. Erneut in den Genres der besten Science-Fiction-Spiele macht es Spaß, die dicken Kiefern der Bugs anzusehen, wie sie auf der Straße eine Meute Schaben trampeln und die Mütter dabei hysterisch lachen. Nach dem Massaker grinsen dann die gemeinsam in die Kamera und sagen: »Ja, auch ich trage einen Teil dazu bei.« Genau das ist der kostliche, tiefschwarze Humor, der den Film so bekannt gemacht hat. Und Strangelite ist auf dem besten Weg, diesen Witz und Charme auf das PC-Spiel zu übertragen. Bei den ersten drei spielbaren Levels kann das *Starship-*

troopers-Urteil jedenfalls erdumt gut sein.

MULTIPLER HÖHEPUNKT

Was die Entwickler mit dem Anfang versprochen, ist gewaltig. So soll es neben den zwölf Einzelspieler-Sessionen auch einen ordentlichen Mehrspieler-Modus geben. Außer drei Deathmatch- und Team-Deathmatch-Karten erwartet Sie drei Koop-Level, in denen Sie mit bis zu acht Freunden eine schlagkräftige Infanterie bilden und gemeinsam gegen die strahlende Trophäe vorgehen. Dabei stehen Ihnen voraussichtlich neun Waffen zur Verfügung, die fast alle eine sekundäre Feuerfunktion besitzen. Auf der anderen Seite stehen 19 (!) Käfer-Arten. Wie unfair!

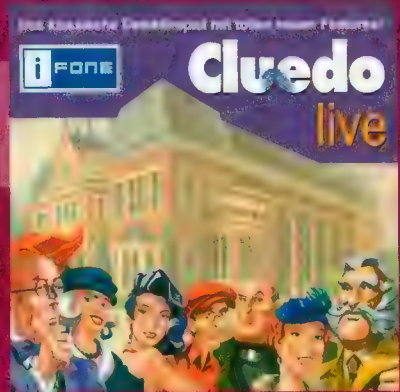
RALPH WOLLNER

STARSHIP TROOPERS

GENRE: Ego-Shooter
ENTWICKLER: Strangelite Studio
FERTIG ZU: 70%
ERSCHEINT: 4. Quartal 2005
VERGLEICHBAR: SW Republic Commando
INTERNET: www.starship-troopers-game.com

RALPH WOLLNER

Ich werde wahnsinnig! Seit ich den Film das erste Mal gesehen habe, wünsche ich mir, einmal mit dieser geilen Waffe herumzuballern. Anscheinend geht dieser Plan für mich mit Strangelites *Starship Troopers* bestens auf. Die Jungs haben die idealen Voraussetzungen geschaffen, einen richtigen Hit zu landen. Und bis zum Winter ist es noch eine lange Zeit. Bin gespannt, was die sich noch einfallen lassen ...



Jetzt downloaden in zones

Hol dir den Fun aufs Handy.



Cluedo

Wer ist der Mörder? Der Butler jedenfalls nicht. Denn der hilft dir, auf die richtige Spur zu kommen. Hol dir die neueste Version des ultimativen Detektivspiels!

Preis 4,99 €

Kategorie: Strategie



Playman Beach Volley

Book auf Baggern? Dann ab an den Strand! Hier kommt Playmans neuester Lieblingssport!

Preis 3,99 €

Kategorie: Sport



New York Nights: Success in the City

Umzug in Planung? Dein Handy bringt dich nach New York. Coole Leute, coole Jobs und spannender als das Leben!

Preis 4,99 €

Kategorie: Adventure und RPG



Tom Clancy's Splinter Cell® Pandora Tomorrow™

Action-Einsatz auf dem Handy. Erledige deine Gegner und erfolge als Top-Agent Sam Fisher deine Mission!

Preis 4,99 €

Kategorie: Action, auch als 3-D-Game



Giana Sisters

Einfach (aber knifflig): Entdecke mit der Kult-Schwester geheimnisvolle Welt- und Jungs den Diamanten-Klassiker. Dieser Jump'n Run-Fun-Klassiker!

Preis 3,99 €

Kategorie: Action



2005 Real Football

Nimm dich ab jeder Fußball-Schlacht mit dem Game-Modi, umfangreicher Spieler-Datenbank und komplexen Strategien geht garantiert kein Schuss mehr nach hinten los!

Preis 3,99 €

Kategorie: Sport



Asphalt Urban GT™

Ab ins Cockpit und voll aus! Gehe die ultimativen Highspeed-Kicks in neuen, verschienenen Boliden auf acht abgefahrenen Rennstrecken!

Preis 4,99 €

Kategorie: Racing



Jewel Quest

Finde deinen Weg durch den Urwald ... aber lass dir nicht zuviel zert! Das preisgekrönte Internetspiel, ein Highlight im Dschungel der Online-Games!

Preis 3,99 €

Kategorie: Casino/Puzzle



Tour de France

Preis ist immer eine Reise wert! Zum Beispiel auf dem Rad! Komm ins Team und erlebe die größte Radrennen der Welt!

Preis 3,99 €

Kategorie: Sport, exklusive T-Mobile Team Version



California Games

Transport deine Energie von Skateboard bis BMX. Der Sport-Game-Klassiker ist jetzt auch fürs Handy!

Preis 4,99 €

Kategorie: Sport



Monopoly Tycoon

Spielend zum Wirtschaftswunder ... wird man am schnellsten per Handy! Bau dir dein Business Imperium auf und gründe deine eigene Stadt!

Preis 3,99 €

Kategorie: Strategie




Solitaire Deluxe T-Mobile Edition

Nimm dein Handy auf die Kartenlager! Klassiker mit drei Soliervarianten, Top-Grat und großem Sound!

Preis 3,99 €

Dein Weg zu den Spielen

1.  T-Mobile
2. Dort auf Downloads/Games
3. Kategorie auswählen
4. Jetzt nur noch dein Spiel auswählen

Die oben genannten Spiele kann man mit diversen Endgeräten downloaden: z.B. LG C3300, Motorola E398, E550, V3, V305, Nokia 3210, E200, 6510, 6610, Samsung SCH-E300, SCH-E300, SCH-E300, Sony Ericsson T300, T305, J200, WAP-2000, vertriebsunternehmen Team Download der Spiele. Die Spiele werden auf T-Mobile passend zum jeweiligen Endgerät zum Download bereit. CLUEDO (CLUEDO-FX) is a trademark of Hasbro, and is used with permission. © 2005 Hasbro. All Rights Reserved. Produced and published by T-Mobile under rights from Atari. TOM CLANCY'S SPLITTER CELL™ (PANDORA TOMORROW) is a trademark of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Playman Beach Volley © 2005 M.G. Goodwin Ltd. Alle Rechte vorbehalten. T-Mobile Software © T-Mobile. Jewel Quest © 2005 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries. 2005 Real Football. © 2005 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries. HASBRO and its logo and MONOPOLY TYCOON are trademarks of Hasbro and are used with permission. © 2005 Hasbro. All Rights Reserved.

T-Mobile

»Schockiert durch exzentrische Auftritte: Corinna May.«

- Spielt im 19. Jahrhundert
- 14 authentische Waffentypen
- Eigene Grafik-Engine
- Bisher nur Bilder der Xbox-Version



Nur die Besten sterben jung, heißt es. Ihr virtuelles Gegenüber sollte Ihnen also dankbar sein, dass Sie ihm eine Gewehrkugel zwischen die Rippen gönnen. Ja, heute ist ein guter Tag zum Sterben. Allerdings nicht für Sie, sondern für die flüchtigen Gesetzesbrecher, die Sie für den Marshall fangen sollen – tot oder lebendig. Sie laden Ihre Winchester durch und entscheiden sich erneut für Option Nummer 1. Unterdessen nähert sich einer der Gangster. Von Ihnen unbemerkt. Doch nicht unbemerkt von Ihrem Ross, das die Vorderbeine hochreißt und mit einem harten Hufschlag den unrasierten Kerl in den Staub schickt. Gut gemacht, Brauner!

Heißes Eisen

Reiten und Gewalt thematisierten am PC bislang nur ein paar ominöse Pornoproduktionen oder Barbie-Pony-Striegel-Simulatoren. GUN soll das ändern. Grundlegend





»Reiten wir in die Wälder, um die Pferde zu staken.«



»Bereits auf der ersten Bahn reichte der Caddy das falsche Eisen zum Wolf-Spielen.«

DER WILDE WESTEN

Western sind in Hollywood so tot wie John Wayne und Charles Bronson. Bis in die Sechzigerjahre hinein sah das ganz anders aus. Bei Computerspielen spielte die Thematik allerdings nie eine große Rolle. Hier führte der wilde Westen von Anfang an ein Schattendasein abseits des öffentlichen Interesses. Die Frage lautet: Warum? Angefangen bei großen Helden, fiesem Schurken, heftigen Kämpfen, bis hin zu der fast körperlich greifbaren Dramatik, bietet das Genre doch alle Zutaten, die ein erstklassiges Spiel braucht. Der Meinung scheint auch Neversoft zu sein. Mit *Gun* kündigen die Kalifornier nun ein Spiel an, dessen

Handlung kurzweiliger sein könnte als jeder Kinofilm. Vielleicht werden Sie gerade Zeuge der Geburt einer großen Spielreihe. *GTA* im Wilden Westen? Bei Neversoft beschäftigt sich inzwischen ein Team ausschließlich mit *Gun*, während das zweite Team am nächsten Teil der Erfolgsserie *Tony Hawk's* tüftelt.

DIE WELT IST GRAU

Mit dem altbekannten Gut-Böse-Prinzip wollen die Entwickler bewusst brechen. „Wir kämpfen gegen diese Stereotypen an“, so Neversoft-Präsident Joel Jewett. Das nehmen wir dem sympathisch menschlichen und auffallend schnurrbärtigen Kauz sogar ab. Ein weiteres Indiz: Der Spieler

schließt sich Schwarzfußbanden an und stürmt ein Fort abtrünniger Kavalleristen. Das scheint von blindem Patriotismus genauso weit entfernt wie Gerhard Schröder vom Gewinn der nächsten Bundestagswahl. Trotzdem oder gerade deshalb wirft *Gun* alles in die Waagschale, was den Westen damals zu dem machte, was er war: wild. „Du musst dich mit Glücksspiel, Schießereien, Kneipenschlägereien, Tierangriffen und Viehdiebstahl herumschlagen“, zählt Irwin Chen, der für *Gun* bei Herausgeber Activision abgestellte „Associate Producer“ auf. „Wir wollen, dass die Leute den Westen erleben, wie er wirklich war: sandig und gesetzlos.“ Markige Worte. Die

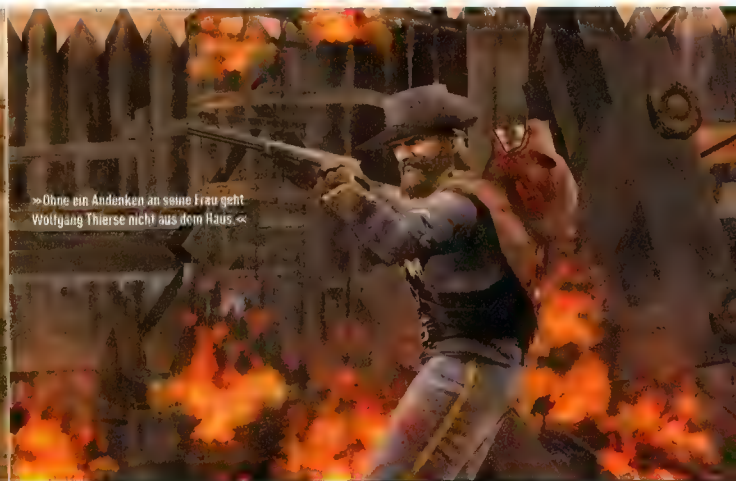
PC-ACTION-Redaktion hofft zusätzlich auf ein bisschen nackte weibliche Haut. Man hört ja viel über die leckeren Bardamen des späten 19. Jahrhunderts. Angeblich trifft der Spieler gleich auf eine ganze Postkutschenladung leichter Mädels, die beschützt werden möchten.

DER WÄCHTER

Das Spiel beginnt in Montana, im Nordwesten der Vereinigten Staaten. Mithilfe von Drehbuchautor Randall Jahnson (*The Doors, Die Maske des Zorro*) strickt Neversoft eine perfide Geschichte. Sie spielen den jungen Colton White, der mit seinem Vater in den Bergen Pelztier jagt. Im Anschluss tuckern Sie und Ihr alter Herr



»Wenn ich tot bin, möchte ich auch mal Speißer werden.«



»Ohne ein Andenken an seine Frau geht Wolfgang Thierse nicht aus dem Haus.«



»Die Polizei errichtet eine Straßensperre.«



»Bei der Reno-WM greift das Ferrari-Team Goldminenarbeit zu machen und die Hubschrauber.«



»Schießt immer noch scharf: Trapper Tony.«



»Viele Männer wünschen sich die Wild-West-Romantik zurück.«

auf einem Raddampfer über den Missouri, als Flusspiraten das Schiff kapern. Schüsse fallen, Panik bricht aus. Mit den Worten „In Wirklichkeit bin ich nicht dein Vater“, drückt Ihnen der tödlich verwundete vermeintliche Papa ein Medaillon in die Hand. Als Sie am Ufer zu sich kommen, ist das alles, was Ihnen von Ihrer Familie geblieben ist – außer der Adresse eines Freudenhauses in Dodge City, die sich in

dem Anhänger findet. Um herauszufinden, wer Ihre wahren Eltern sind, gibt es nur eine Möglichkeit: auf nach Kansas, auf nach Dodge City!

SCHWING DIE HUFEN!

Was heute die Ferraris sind, waren früher die Mustangs. Die ohne Verbrennungsmotor bleifreies Heu tanken, versteht sich. „Alles, abgesehen von einer berittenen Schießerei zwischen den Programmierern, wurde ge-

macht, um dem Spiel das richtige Gefühl für die Pferde zu verpassen“, verkündet Chen. „Du hast nie den Eindruck, bloß ein Objekt zu verwenden, sondern es ist Teil einer lebenden Welt.“ Einer großen Welt, in der Sie die Vierbeiner dringend brauchen. Dadurch, dass Sie relativ frei durch die Gegend ziehen, Läden abklappern, im Wald Bären jagen und nicht an einen linearen Missionsablauf gebunden sind, wäre es furchtbar, die

Wege auf Schusters Rappen abzulatschen. Nebenmissionen wie eine Rinderherde von A nach B zu geleiten, machen ohne Gaul auch wenig Sinn. „Besonders packend finden wir unsere Kämpfe zu Pferd“, ergänzt Chen. „So ein Gefühl in eine Schlacht zu reiten, mit Helfern im Sattel, gab es niemals zuvor. Wir haben diese fantastische Action-Sequenz mit zehn Kerlen zu Pferd – es ist wirklich unglaublich.“

Dein Stall steht auf!

Reiter gibt es viele, berühmt sind nur wenige. Wir stellen sie vor.

1. PAUL SCHOCKEMÖHLE. Der bekannte Springreiter verlor vor ein paar Jahren, dass Pferde keine Sportgeräte, sondern empfindsame Lebewesen sind. Mit einer Holzlatte prügelte er die Tiere zu höheren Sprüngen. Heute macht man das durch Doping. Egal, schmecken tun die Dinger wie immer.



Foto: action press

2. LUCKY LUKE. Der Comic-Cowboy geht seit über 50 Jahren eine symbiotische Beziehung mit seinem Pferd Jolly Jumper ein. Nicht nur, dass er mit dem Gaul redet, er wohnt quasi im Sattel. Wir wollen gar nicht wissen, was der „Lonesome Cowboy“ treibt, wenn das Licht ausgeht.



3. DIE VIER REITER DER APOKALYPSE. Die kennt jeder, der die Bibel oder John Sinclair liest. Die Apokalypse ist keine alte Schindmähre, sondern der Untergang der Welt. Die Reiter personifizieren Krieg, Hunger, Seuchen und Tod. Merken Sie sich einfach: Sollten Sie die Burschen sehen, steht Ärger ins Haus.



Westen von gestern

Der Wilde Westen ist nicht nur das, was die ostdeutsche Bevölkerung nach dem Mauerfall kennen lernte.

Falls Sie *Der Schuh des Manitu* (Bild unten) gesehen haben, sind Sie perfekt präpariert: So war es damals nicht im Mittleren Westen der noch jungen Vereinigten Staaten von Amerika. Es war eine harte Zeit. Die Zeit des Eisenbahnbaus, die Zeit der Viehtrucks, die Zeit ohne Gesetze. Pioniere erhofften sich dort im 19. Jahrhundert günstiges Land, Halsabschneider günstige Gelegenheiten, um die Pioniere auszunehmen. Als 1848 der Goldrausch ausbrach, wollte jeder Hungerleider im Westen schnell reich und berühmt werden. Geschäft haben es nur wenige. Auf Kosten der Indianer. Willkommen bei Gun!





Am Prototyp der Schaukel kam es zu einem schrecklichen Unfall.

REITWAGEN

Was den Reit-Eskapaden keinesfalls nachstehen soll, sind die Schießereien. Dank der Schnellzieh-Option schlucken die Gegner fixer Blei, als es dauert, den Spielnamen auszusprechen. Das ist auch der einzige Moment, bei dem Sie die Verfolgeransicht verlassen, um in die Ego-Perspektive zu wechseln. „Einen Wimpernschlag lang kannst du die Zeit verlangsamen und den ersten Schuss landen, bevor dein Gegenüber überhaupt die Chance hat zu zielen oder seine Waffe zu ziehen“, schwärmt Chen. „In diesem Modus markiert du mehrere Ziele und knallst drei bis vier Kerle auf einmal über den Haufen. Später im Spiel wirst du dich fühlen, als hättest du blitzschnelle Reflexe entwickelt. Du wirst einem Raum voller Typen überlegen sein. Ihnen die Waffen aus den Händen ballern und danach die Hüte von den Köpfen schießen – bevor sie reagieren können.“ Klingt gut. Richtig gut. Sobald wir das auch im echten Leben draufhaben, veranstalten wir im Verlag mal einen Tag der offenen Tür. Und Sie sind herzlich eingeladen. Versprochen.

JOACHIM HESSE

GUN

GENRE: Actionspiel
ENTWICKLER: Neversoft/Activision
FERTIG ZU: 65%
ERSCHEINT: 4. Quartal 2005
VERGLEICHBAR: GTA, Max Payne 2, Faible
INTERNET: www.gunthegame.com

KOMMENTAR

JOACHIM HESSE



Ich glaub, mich tritt ein Pferd! Das wurde aber auch Zeit! Das beste Western-Spiel der vergangenen Jahre heißt *Red Dead Revolver* und erschien nur für die Xbox. Ein Jammer. Auf halbherzige Ballereien wie *Dead Man's Hand* hätte ich hingegen gern verzichtet. Doch die Western-Dürre scheint bald vorbei zu sein. Ich freue mich bereits wie ein Honigkuchenpferd. Denn was wir bisher von *Gun* anschauen durften, sieht nach einem Filetstück aus: Aufträge und Landschaft so weit das Auge reicht, garniert von Action-Szenen, die einem John-Woo-Film zur Ehre gereichen würden. Da Neversoft das Spiel aber primär für die Xbox und ihren Nachfolger Xbox 360 entwickelt, hoffe ich, dass die Kalifornier Steuerung und Grafik auch vernünftig an die Eigenarten des PCs anpassen. Mal sehen.

MUSICPRINT

DIE Musikzeitung. Jeden Monat neu.

Kostenlos erhältlich in allen Müller-Multimedia-Fachlängen.

Forward To Basics

Erfolgreiche Künstler, erfolgreiche Alben. Clevere Mäcker der ersten Stunden, wortgewaltige Rapper mit dem Geist der Straße und junge, smarte Frauen für die deutsche Pop-Zukunft. Hier sind einige von ihnen. Ihre Plattenfirma SonyBMG schnellst jetzt

Ihre aktuellen Platten noch einmal auf den Markt. In einer „Basic“-Version. Ohne Booklet, ohne alles. Aber Ton für Ton mit denselben starken Songs, die die Silberlinge so erfolgreich gemacht haben. Für 9,99 Euro (UVP). Solange der Vorrat reicht.

Viel



Die Fantastischen Vier



Silbermond

Yvonne Catterfeld

Unterwegs



Kool Savas & Azad One

jetzt bei **M Müller** erhältlich



»Scharf schützen? Der Scharf kann schon selbst auf sich aufpassen, Alter!«



- 2 große Einzelspieler-Kampagnen
- Sie spielen aufseiten der USA und Nordvietnams.
- Über 50 Waffen
- Erstmals mit steuerbaren Fahrzeugen

Grün wählen!

Von wegen einseitige Berichterstattung! In VIETCONG 2 erleben Sie die Gräueltaten des Vietnam-Krieges auch aus dem Blickwinkel von Ho Chi Minhs tapferen Kriegern



»Dein Name ist wirklich Lu-Tschen? Dann kommen wir ins Geschäft!«

Was für harte Kerle! Die Jungs von Pterodon arbeiten quasi seit fünf Jahren in der grünen Hölle. Seither wohnen die Entwickler nämlich schon an der erfolgreichen Vietcong-Reihe. Nicht einmal der Gyros-Wischmop-Hybrid Costa Cordalis' harte so lange im Dickicht aus. Ist das etwa gerecht? Wir sagen: Nein! und Pterodon damit wohl ebenso. Deshalb liegt der spielerische Schwerpunkt von Vietcong 2 nämlich auf urbanen Häuserkampf, was aber nicht bedeu-



»Rüstung foto-



ter, dass Sie dem Dschungel vollends den Rücken kehren.

GESPALTENE PERSÖNLICHKEIT

Die wohl wichtigste Neuerung ist die in zwei Teile gegliederte Einzelspieler-Kampagne. Einen Teil spielen Sie wie gewohnt aufseiten der US-Streitkräfte. Sie übernehmen die Rolle eines US-Captains, der einen Kriegsreporter zu Neujahrsfeierlichkeiten nach Hue begleitet. Geschichtsinteressierte und googelnde PC-ACTION-Redakteure wissen, dass die südvietnamesische Stadt der Schauplatz von unerbittlichen und brutalsten Auseinandersetzungen war. Sie treffen

kurz vor dem Kriegsende auf die letzten Überlebenden ein – und der Feind überrascht Sie. In den Häuserschluchten von Hue zeigen Sie der kommunistischen Übermacht letztlich, wo der West-Frosch die Locken hat. 14 Außen- und Innenabschnitte, gilt es lebendig zu durchqueren, bis Sie am Ende den Befehl der ehemaligen Kaiserstadt befreien. Eine derartige Kulisse ermöglicht ein vollkommen neues Spielgefühl. So treffen Sie auf deutlich mehr gegnerische Fahrzeuge, Scharfschützen, die sich auf Hintergründen verschansen, und sogar Selbstmord-Attentäter. Manche Kämpfe finden innerhalb von Gebäu-

den statt – und so eine Hürde explodiert ja hin und wieder, was der Action dienlich ist. Dass sich in der Stadt mehr Zivilisten rumtreiben als im Dschungel, ist logisch und beeinflusst den Spieler ebenfalls. Es ist halt nicht gerade schön, wenn Sie im Sekundentakt virtuellen Flüchtlingen Beine machen. Zwischen den Einsätzen gibt es zahlreiche, vorgerenderte Video-Sequenzen, die die spannende Geschichte weiterspinnen. Technisch respektabel: Während die Sequenzen laufen, lädt im Hintergrund bereits die nächste Mission. Wartezeiten sind laut Pterodon quasi nicht existent.

Liebes Tagebuch ...

Jarek Kolar (Foto), Chef-Spieldesigner von Pterodon, über das wichtigste Ego-Shooter-Element: die Waffen.

In jedem Ego-Shooter spielen Waffen die Hauptrolle. Schließlich sehen Sie das Teil, das Sie in den Händen halten, zu jeder Sekunde. Deswegen muss die Waffe realistisch wirken und auch extrem gut animiert sein. Sie sollten wirklich das Gefühl haben, eine echte Waffe in den Händen zu halten. Wenn damit irgendetwas nicht stimmt – sei es das Aussehen oder die Handhabung – geht die Atmosphäre flöten.

Es ist immer gut, vorher selbst auszuprobieren, was man in ein Spiel packen will. Das ist eines unserer obersten Gebote bei Pterodon. Entwurfen Sie einen Shooter, sollten Sie auch an „echten Kampfhandlungen“ teilnehmen. Im September letzten Jahres trafen wir uns mit den Entwicklern von Illusion Softworks (*Mafia, Hidden & Dangerous*) auf dem Paintball-Schichtfeld! Unter Beschuss, festgenagelt, quasi bewegungsunfähig und eingekesselt, lernt man die Regeln eines Feuergefechts relativ schnell. Basierend auf unserer Paintball-Kampferfahrung, entwickelten wir zwei lebenswichtige Regeln:

REGEL 1: Waffen sind tödlich. Deshalb suchen die an einer Schießerei Beteiligten immer hinter irgendetwas Deckung.

REGEL 2: Zielen ist oberstes Gebot, soll eine Waffe effizient sein. Einfach wild draufzuhalten ist nur dann in Ordnung, wenn Sie einen Kameraden decken wollen. Schnell zielen können ist immens wichtig. Sie sollten es drauthalten, aus der Deckung aufzulauchen, gezielt zu feuern und gleich wieder abzutauchen.

Das klingt alles relativ einfach, aber Sie wären überrascht, wie viele Shooter diese zwei Grundregeln nicht umsetzen. Schon im ersten *Wietzong*-Abenteuer haben wir darauf geachtet und für den Nachfolger ist das Ganze noch ausgereifter und ausbalancierter: Wir haben ein wirklich innovatives Zielsystem entwickelt. Drücken Sie die rechte Maustaste, zielen Sie über Kimme und Korn. Das bietet relativ viele Shooter, aber es geht noch weiter. Bei uns ist dieser Zielmodus nicht statisch, sondern animiert. Wenn Sie sich bewegen, bewegt sich auch die Waffe. Jetzt kommt's: Sie sind unter Beschuss, suchen Schutz und kauern hinter der Deckung. Drücken Sie nun die Zieltaste, wechseln Sie nicht nur in den Zielmodus, sondern tauchen zudem automatisch aus der Deckung auf. Bereit zum Feuer! Lassen Sie die Taste los, taucht Ihr Alter Ego sofort wieder ab. Genial einfach!



CHARLY, BITTE KOMMEN!

Ein Priester sitzt in einer Kathedrale – als Geisel gefangen. Der nordvietnamesische Pionier Minh hat ihn fest in seiner Gewalt, als Amerikaner den Gottespalast umzingeln. Für Minh entpuppt sich die Lage als aussichtslos: Er macht auf Rex Gildo und begeht Selbstmord. Bei der Durchsuchung der Leiche findet sich sein Tagebuch. Der befreite Priester öffnet es und liest daraus vor ... Auf diese Weise beginnt die Überleitung zur zweiten Kampagne – die den Spieler in Minhs Haut schlüpfen lässt. Das Ganze startet mit Gefechten, die rund um sein Heimatdorf stattfinden. So dienen zum Beispiel Dschungelgebiete und Reisfelder als Kampfschauplätze. Später landet der Gute dann in Hue und Na ja, wie Minhs Laufbahn endet, wissen Sie ja bereits.

ALLES HÖRT AUF MEIN KOMMANDO!

Die Vietcong-Macher geben zu, dass die Teamkomponente in den Vorgängern nicht perfekt gelöst war. Also arbeiteten Sie fieberhaft an einer Lösung für dieses Problem. Die sieht so aus: Es

gibt jetzt eine Befehlstaste. Zielen Sie mit der Maus auf eine Stelle und drücken diese Taste, führt Ihr Team situationsbedingte Befehle aus. Das System ist nur in bestimmten Momenten funktionstüchtig. Eben dann, wenn Ihre Gruppe besonderen Kram zu erledigen hat. Ein weiteres Novum ist das verbesserte Zielsystem – ausführlich erklärt im Auszug aus Jarek Kolars Tagebuch (Seite 63). Ob am Ende tatsächlich über 50 Waffen den Weg ins Spiel finden, bleibt abzuwarten. Dass die Biepspritzen so realistisch wie nur möglich rüberkommen, ist aber sicher. Schließlich ließen die Entwickler tatsächlich LKW-Ladungen voll Waffen herankarren, um die Originalhaarklein zu studieren.

MEHR SPIELER!

Bis zu 64 Zocker können in Vietcong 2 theoretisch gegeneinander antreten – technische Idealbedingungen vorausgesetzt. Pterodon legt die Mehrspieler-Levels nach eigenen Angaben aber für 16 bis 32 Spieler aus. Während die Fahrzeuge im Einzelspieler-Abenteuer nicht wirklich

frei steuerbar sind, brausen Sie in den Mehrspieler-Partien nach Lust und Laune durch die Gegend – mit Panzern, Jeeps und Lastwagen. In einem Online-Profil sind die Statistiken eines jeden Spielers gespeichert. Nicht nur für das Eliminieren von Gegnern gibt es Punkte, sondern auch für das Erledigen bestimmter Aufgaben. So verlangt der Online-Modus Assault die Ausführung von Aufträgen wie Bomben entschärfen. Wer besonders fleißig ist, bekommt mehr Punkte, steigt sogar in neue Klassen auf. Sie beginnen als „Soldier“ und enden in der Commando-Abteilung. Die „Commandos“ können so ziemlich mit allen Waffen umgehen, doch bis man so weit ist, braucht es viele Stunden Spielzeit. Ob im Online-Profil auch böse Vergleichen vermerkt sind, konnten wir bislang nicht in Erfahrung bringen. Kommentar unseres geschätzten Kollegen Ralph Wollner: „Ich bin staatlich ausgebildeter Teamkiller und Battlefield 1942-Kamikazebomber. Das lasse ich mir von ein paar tschechischen Zipfelklatschern nicht nehmen!“

AMHET ISCI TURK

VIETCONG 2

GENRE: Ego-Shooter
ENTWICKELN: Pterodon/2K Games
FERTIGZU: 70 %
ERSCHEINT: Ende 2005
VERGLEICHBAR: Vietcong, Moh: Allied Assault
INTERNET: www.2kgames.com

KOMMENTAR

AMHET
ISCITURK



Genau zwei Dinge nervten mich bei Vietcong: Das Team-Management und die oftmals unübersichtliche Dschungelkulisse, wo mich lediglich Schnellspeicher-Organen vor cholerischen Anfällen bewahrten. Ich spielte es trotzdem durch, weil der Rest so geil war. Beide Kritikpunkte gehören mit dem Nachfolger der Vietcong-Originals hin und reden ganz unbefangen darüber, wie Sie das Ganze für Teil 2 verbessert haben. Bei Pterodon arbeiten eben keine Hensel, die nur PR-Sprüche auswendig lernen, sondern Männer mit echtem Zockerherz. Die wollen einfach nur ein gutes Spiel rausbringen. Schön, dass es so etwas heute noch gibt. *schnüffft*

ACTION



www.specforcethegame.com

CHROME SPECFORCE

WWW **CL**



www.justgamers.de

JustGamers
85%

GameCaptain
82%

Gamezone
80%

Jetzt im Handel für 29,90 EUR (empf. VK)

VORSCHAU • FAHRENHEIT

- Thriller aus interaktivem Film und Adventure
- 6 Charaktere spielbar
- Innovative Steuerung
- Verschiedene Gemütszustände
- Freie Spielwelt mit unterschiedlichen Lösungswegen

AUF DVD
VIDEO, TRAILER

»Großstadtproblem«
»Sehnsucht nach Freiheit«

Sechs in der City

»Schon jetzt endlich
den Mund auf«

Morde sind sogar in Amerika verboten. Da ist es blöd, wenn Sie wie in **FAHRENHEIT** selbst der Killer sind. Schlüpfen Sie in die Rolle von einem halben Dutzend Charaktere, um die rätselhaften Geschehnisse aufzuklären.

Das nächtliche New York. Schneeflocken tanzen um die Freiheitsstatue. Die Kamera fährt in eine Kneipe und zeigt einen älteren Mann am Pissoir. Igitt, was sollen wir denn hier? Aus einer Toilettenbox tritt ein Typ heraus. Nein, nicht George Michael mit heruntergelassener Hose. Dieser Knabe hält ein blitzendes Messer in der Hand. Mit wirrem Blick sticht er den Mann nieder, der sich mittlerweile die Hände wäscht. Die Szenerie verschwimmt, plötzlich reißt der Mörder die Augen auf, starrt

auf seine blutigen Hände und die Leiche. Er taumelt zurück, schüttelt ungläubig den Kopf, lässt das Messer fallen. „Was habe ich nur getan?“, fragt er sich entsetzt.

VIELE WEGE FÜHREN NACH ROM

Fahrenheit. Was klingt wie ein Kühlschrank von Wal-Mart, ist ein innovatives Spiel von Quantic Dream (*Omikron: The Nomad Soul*) mit mysteriöser Geschichte. Unbescholtene Bürger ticken plötzlich total aus und legen scheinbar grundlos Menschen um. Wie eben der Jack-the-Rip-

per-Verschnitt Lucas Kane auf dem Klo. Zu Beginn des Spiels helfen Sie ihm, vom Tatort zu entkommen. Dabei schließen Sie Bekanntschaft mit der immens großen Handlungsfreiheit. Je nachdem, auf welche Art Sie sich verdrücken, erhält die Polizei mehr oder weniger gute oder schlechte Hinweise von Zeugen. In Panik mit blutigen Armen aus dem Lokal zu stürmen, ist der einfachste, aber auch auffälligste Weg. Aalglatt und erbarmungslos wie PC ACTION-Redakteure nun mal sind, zerzten wir zu-

nächst die virtuelle Leiche in die Toilettenkabine... Eine Besonderheit: *Fahrenheit* kommt ohne herkömmliche Menüs und Inventar aus. Mögliche Aktionen sind am Bildschirmrand als animierte Icons eingelenkt, die Sie mit Maus oder Gamepad auslösen. Zum Greifen des Körpers bewegen Sie die Maus mit gedrückter Taste einfach nach unten. Aber zurück zum perfekten Verbrechen. Noch schnell das Blut vom Boden wischen, das Messer entsorgen und die Pfoten schrubben. Dann zeigte uns der jetzt geteilte Bild-

INTERVIEW

„WIR HABEN SEX, WIR HABEN ACTION.“

David Cage (Foto), Chef von Quantic Dream, Autor und Regisseur von *Fahrenheit*, stattete uns einen Besuch ab und plauderte aus dem Nähkästchen.

FAHRENHEIT ist Fahrenheit ein interaktiver Film?

DAVID CAGE: Hm, wir sagen „interaktives Drama“. Das klingt fast wie „interaktiver Film“, aber trifft es besser. Die Idee ist, den Spieler wirklich in die Rolle eines Filmprotagonisten schlüpfen zu lassen, gleichzeitig aber Handlungsfreiheit zu gewähren. Viele Gegenstände laden zur Interaktion ein. In *Fahrenheit* hat alles Konsequenzen, der Spieler verändert Handlung und Verlauf des Spiels.

FAHRENHEIT Das klingt nach Großprojekt. Wie viele Leute arbeiten dran?

DAVID CAGE: Etwa 80. Wir haben neben der Produktionseinheit Schauspieler, Stuntmen, Manager. Es ist echt ein großes Projekt. Allein für die Aufnahmen der Bewegungsabläufe brauchten wir dreieinhalb Monate, was im Verhältnis zu einem echten Film recht viel ist.

FAHRENHEIT Das Spiel tendiert eher in Richtung Film als in Richtung Spiel. Haben Sie Vorbilder aus der Filmbranche?

DAVID CAGE: Ja, ich orientiere mich eher an Kinofilmen, zocke aber schon sehr lange Computerspiele. Ich bin

jetzt 36 Jahre alt und habe die letzten 15 Jahre immer die gleichen Spiele gedaddelt, es hat sich nur die Technologie verändert. Ich kann nicht mehr glauben, dass die Tochter des Präsidenten in Spanien von Zombies entführt wurde. Ich bin zu alt für so was. Leute in meinem Alter mögen Videospiele, allerdings schauen sie auch Filme und sind gute Geschichten gewöhnt. Ich versuche also, Entertainment für Erwachsene zu machen. Wir haben Sex, wir haben Action, es ist sehr cineastisch und geht in Richtung der Streifen von David Fincher wie *Seven* oder *Fight Club*.

FAHRENHEIT Sie haben eine Spielzeit von 15 Stunden erwähnt.

DAVID CAGE: Ja, so ungefähr. Wenn man *Fahrenheit* geradlinig durchspielt, ohne zum Beispiel Szenen zu wiederholen. Die meisten der Zocker gehen das Spiel sicherlich so an. Es ist wie im richtigen Leben, du weißt nie, was als Nächstes passiert. Wenn du eine Entscheidung in der Realität triffst, dann hast du auch die Konsequenzen zu tragen. Das ist hier nicht anders. Aber egal, welchen Weg der Spieler einschlägt, er erlebt in *Fahrenheit* eine konsistente und gute Geschichte.



»Schon fast erwachsen«
»Nehme Sie...«

ADVENTURE

»Spider-Man: ganz schlechtes Remake.«

In Actionszenen steuern Sie Ihre Spielfigur durch schnelles Drücken vorgegebener Knöpfe auf dem Gamepad oder der Tastatur.

FAHRENHEIT

GENRE: Adventure
ENTWICKLER: Quantic Dream/Atari
FERTIG ZU: 90%
ERSCHEINT: 8. September 2005
VERGLEICHBAR: Blade Runner
INTERNET: www.fahrenheitgame.com

KOMMENTAR

MARC BREHME



Fahrenheit mit wenigen Worten zu beschreiben, fällt schwer. Getrost vergessen können Sie steife Genre-Begründer des interaktiven Films. David Cage hat ein ehrgeiziges, erwachsenes Projekt am Start, das wegen seines dynamischen Spielflusses, der verschiedenen Perspektiven und neuartigen Bedienung das Genre aufrütteln könnte. Durch die vielfältigen Lösungsmöglichkeiten bietet Fahrenheit vermutlich einen hohen Wiederspielwert. Ich freue mich bereits auf das Rätseln in New York und hoffe, dass die Entwickler noch an der Tastatursteuerung feilen. Die war in unserer Vorabversion der Steuerung per Gamepad nämlich noch deutlich unterlegen.

schirm, dass im Gastraum ein Polizist auf die Toilette zusteuert. Unser Puls steigt. Wir zwingen uns zur Ruhe, spazieren unauffällig aus der Toilette, ignorieren den Gesetzeshüter und sind auf und davon! Wir sind doch cool!

ÜBER MEHRERE ECKEN BEKANNT

Je nachdem, wie Sie die Aufgaben des Spiels angehen, ändern sich Story-Verlauf und Lucas' psychischer Zustand. Mittels Stimmungsbarometer sind Sie immer im Bilde, wie der Knabe gerade drauf ist. So etwas wünschen wir uns auch, damit wir im Fall der Fälle unseren Chefredakteur rechtzeitig aufzuehren könnten. Im Lauf des Spiels klären Sie, wie blutige Symbole an Ihre Unterarme gelangten und

was Sie zu dem Mord trieb. Neben Lucas steuern Sie auch dessen Bruder Marcus, die Polizisten Carla Valenti und Tyler Miles sowie zwei weitere Charaktere. Das Abgefahrene an Fahrenheit ist, dass das Spiel die Geschichte auch aus deren Sicht erzählt. Verstecken Sie als Lucas die Tatwaffe, suchen Sie als Bulle später danach. Liegt das Ding auf dem Boden, finden Sie es natürlich sofort. Trotzdem bleibt es spannend. Fahrenheit zeigt Ihnen nämlich nicht, wo genau Sie die blutige Klinge verstecken, denn sonst hätten Sie ja später als Polizist nichts mehr zu tun. Genial, oder? Ob das innovative Spielprinzip so aufgeht wie Reiner Calmund nach einem Spanferkelessen, erfahren wir schon im September. MARC BREHME



BEHIND ENEMY LINES

PILOT DOWN

AB JULI 05
ERHÄLTlich!

PC CD-ROM



PlayStation 2



XBOX

Copyright © 2005 Atari. All Rights Reserved. Atari, the Atari logo, and the Atari logo are registered trademarks of Atari. All other trademarks are the property of their respective owners. Atari, the Atari logo, and the Atari logo are registered trademarks of Atari. All other trademarks are the property of their respective owners.



Stalingradwanderung

Echtzeit-Strategie trifft Ego-Shooter: In **COMMANDOS STRIKE FORCE** erledigen Sie Ihre Gegner meist vorsichtig von hinten.

»Nicht so laut, Heerisch, du wuckst Daisy auf.«

- 3 Charaktere
- Einsätze in über 5 Ländern
- 2 Schwierigkeitsgrade
- 4 Mehrspieler-Modi

Beliebte Echtzeit-Strategie-Reihen machen gern mal einen Abstecher in andere Genres. Positives Beispiel: Das fantastische Online-Rollenspiel *World of Warcraft*. Negativbeispiel: Die öde Ballerei *Command & Conquer Renegade*. Nun geht es der *Commandos*-Serie an den Kragen. Als eigenwilliger Ego-Shooter wagt sich *Commandos Strike Force* in ein unkämpftes Gebiet, das von Größen wie *Call of Duty* beherrscht wird. Wir durften uns anhand einer umfangreichen Demoversion selbst eine Meinung über *CSF* bilden.

ALTE KNACKER

Commandos-Anhänger trauern. Von den zahlreichen

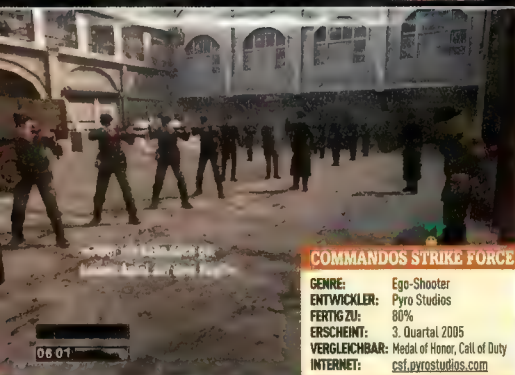
Charakteren der Serie bleiben in *CSF* nur noch drei übrig: Der Spion, der Scharfschütze und das Aushängeschild, der Green Beret. Bei den Missionen in Norwegen, Frankreich und Stalingrad kommen jedoch stets nur zwei Akteure gleichzeitig zum Einsatz. Hierbei ähnelt das Spielgeschehen Taktik-Shootern wie *Raven Shield*: Zu jeder Zeit dürfen Sie zwischen den beiden Charakteren umschalten. Wollen Sie also einen deutschen Soldaten lautlos erledigen, schleichen Sie sich als Spion von hinten an und tun, was zu tun ist. Dann schnappen Sie sich die Uniform und schon laufen Sie unbemerkt an Wehrmachtssoldaten vorbei. Doch Vorsicht! Unteroffi-

ziere und ganz hohe Tiere erkennen diese billige Masche. Den Scharfschützen hingegen sollten Sie in Häusern oder anderen gut getarnten Ecken positionieren. Anders schaut es beim Green Beret aus. Der Mann fürs Grobe nimmt es mit einer ganzen Horde von Feinden auf und kann dank Sprengladungen Panzer knacken.

HÄRTER!

Recht heftig geht es in Stalingrad zu. Sie haben den Auftrag, einen russischen Offizier in einem Bunker ausfindig zu machen. Wie genau Sie die Einsätze bewältigen, liegt an Ihnen. Das unkämpfte Terrain ist nämlich weiträumig frei begehbar. Hier und da warten zusätzliche Neben-

missionen. So sind beispielsweise in der Innenstadt zwei gefangene alliierte Soldaten dazu verdonnert, Erdlöcher zu graben. Neben einem Stapel mit Särgen steht ein voll beladener Anhänger. Bleiche Hände ragen aus dem mit einer Plane bedeckten Haufen heraus. Starker Tobak. Befreien Sie die Kameraden, helfen die Ihnen später an anderer Stelle. Ähnlich hart geht es bei einer Mission in Frankreich zu. Im Innenhof einer Militärbasis befiehlt ein deutscher Offizier die Exekution von Gefangenen. Sie sollen diese Tat verhindern. Allerdings sind Sie nur mit einer schallgedämpften Pistole und einer Hand voll Patronen ausgestattet. Wie Sie die prekäre



COMMANDOS STRIKE FORCE

GENRE: Ego-Shooter
 ENTWICKLER: Pyro Studios
 FERTIG ZU: 80%
 ERSCHEINT: 3. Quartal 2005
 VERGLEICHBAR: Medal of Honor, Call of Duty
 INTERNET: csf.pyrostudios.com

KOMMENTAR



LUKASZ
CISZEWSKI

Situation lösen, finden Sie ganz allein heraus ...

VORFELD

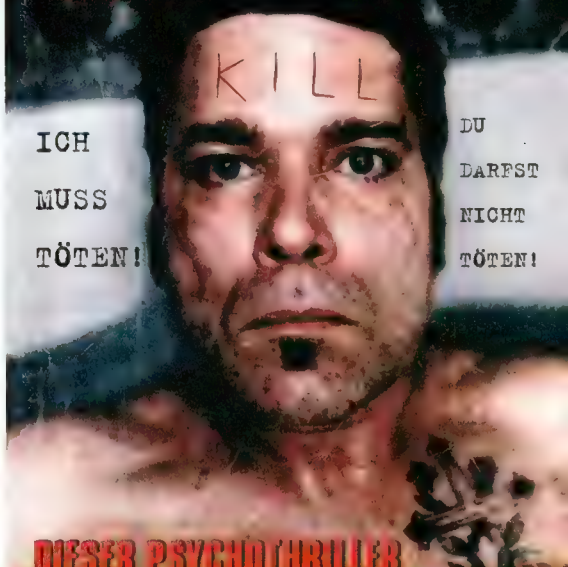
Bei der Grafik-Engine handelt es sich um eine Eigenentwicklung der spanischen Macher der Pyro Studios. Die Stadt- und Landschaftsszenarien schauen gut aus, aber nicht überragend. Einen Mehrspieler-Modus gibt es auch. Bis zu 16 Spieler sollen sich Gefechte bei Deathmatch, Team-Deathmatch und Sabotage liefern. Beim Letztgenannten gilt es, eine Schlüsselperson zu entführen und ihr geheime Codes zu entlocken. Klingt sehr interessant.

LUKASZ CISZEWSKI

Sauber schaut *Commandos Strike Force* aus, doch heutzutage sind gerade Action-Zocker noch spektakulärer gewohnt – gerade wenn es um die Thematik Zweiter Weltkrieg geht. Dafür bietet der Titel dank seiner Echtzeit-Strategie-Wurzeln einige frische Elemente, die es eben noch nicht in einer der anderen 3.274 Weltkriegs-Battlearen zu sehen gab. Die uns präsentierten Missionen mit Spion, Scharfschütze und Green Beret vermitteln typisches *Commandos*-Flair: Ohne Hirnarbeit und gute Zeiteinteilung gehen Sie in den durchdachten Umgebungen schneller drauf als eine Entenfamilie beim Überqueren der Autobahn.

RAY LIOTTA WILLIAM DAFOE MICHELLE RODRIGUEZ STEPHEN REA

CONTROL



DIESER PSYCHOTHRILLER
 GEHT DIREKT IN DEINE VENEN!



AB 19. JULI AUF DVD

www.control-derfilm.de

AGGRESSIVE MONSTER/AGGRESSIVE PREISE:
 AB 19. JULI AUF DVD

ES BRAUCHT
 KEIN BLUT...



IT'S A KILLING MACHINE
 FROM OUTER SPACE...

CREATURE

KINOWELT
 DIE VERTEILUNG

Kinowelt Home Entertainment GmbH
 Ein Unternehmen der Kinowelt Gruppe
www.kinowelt.de

KINOWELT



»Häuslich umoperieren lassen:
Trümmertreu.«

Blut, Bruder!

Geschichtsunterricht, Teil 2. In **BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD** vollenden Sie die Mission der 101st Airborne-Truppe und befreien die gesamte Normandie.

Neues Spiel, neue Gesichter? Bei *Brothers in Arms: Earned in Blood* gilt: ja und nein. Obwohl Sie nicht mehr Sensibelchen Matt Baker herumkommandieren, bleibt der Kollegenkreis nahezu der gleiche wie beim Vorgänger, den Sie zum Zocken aber nicht benötigen. Joe Hartssocks, zu Beginn von *Road to Hill 30* noch ein Grünschnabel, hat sich im Lauf des Einsatzes zur rechten Hand des Gruppenführers gemausert. Grund genug, den Bengel zum Sergeant zu befördern und ihm eine eigene Einheit zu spendieren. Natürlich schlüpfen Sie in die Haut des frischgebackenen Helden.

FREUDIGES WIEDERSEHEN

Kenner wissen, dass beim Vorgänger die Kameraden im Spiel nicht sterben konnten. Es sei denn, eine geskriptete Szene raffte den einen oder anderen Kumpel dahin. Auf der E3 fragten wir bei Gearbox-Chef Randy Pitchford nach, ob das im neuen Teil anders sei. „Nein, das ist schon allein wegen der festgelegten Hintergrundgeschichte nicht möglich“, so der Meister. Bleibt also alles wie gehabt: Eben noch waren Sie Zeuge, wie ein Mitstreiter von einer MG-Stellung durchsiebt wurde, und siehe da, beim nächsten Treffpunkt wartet der

Pechvogel kerngesund auf den nächsten Einsatz. Ist da etwa Voodoo im Spiel?

MACH'S BIS ZUM ENDE

Auch beim Nachfolger konzentriert sich Gearbox hauptsächlich auf den Einzelspieler-Modus. Neue Missionen, Fahrzeuge und Waffen sorgen für frisches Pulver an der virtuellen Weltkriegsfront. Dabei feilen die Entwickler besonders am Nahkampf, den Umgebungen und einem supercleveren KI-System. Das alles soll *Earned in Blood* noch authentischer, noch mitreißender machen. Mehrspieler-Fans bekommen neues Kanonenfutter in Form von ausgetüftelten Karten und verstärkter taktischer Einflussnahme. Colonel John Antal hat bei *Earned in Blood* erneut die Finger im Spiel. Der Veteran organisierte tausende Originalfotos, Berichte und Karten, um das Spiel noch näher an die Realität anzulehnen. Wie viele Stunden Spielspaß *Earned in Blood* umfasst, ist noch offen. Wir halten Sie auf dem Laufenden.

RALPH WOLLNER

BIA: EARNED IN BLOOD

GENRE: Ego-Shooter
ENTWICKLER: Gearbox Software
FERTIG ZU: 80%
ERSCHEINT: 4. Quartal 2005
VERGLEICHBAR: Medal of Honor: Pacific Assault
INTERNET: www.brothersinarmsgame.com

KOMMENTAR

RALPH WOLLNER



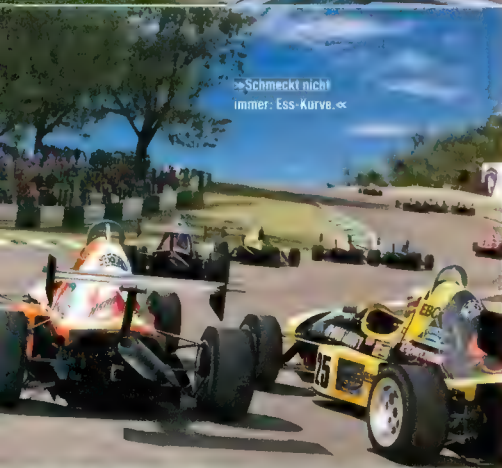
Leute durch den Schlamm robben zu lassen ist genau mein Ding! Und wenn mir die Visage von einem Kollegen nicht passt, schicke ich ihn schnurstracks ins Verderben. Warum geht das nicht in meinem echt(en) tristen Dasein?! Hoffentlich bleibt das Taktik-System genauso unkompliziert wie bei *Road to Hill 30*. Auf der E3 durften wir einige Blicke auf die frühe Version werfen, wobei gerade optisch kaum Unterschiede zum Vorgänger festzustellen waren. Aber der Code ist noch jung und bis Herbst ist viel Zeit, den Titel in allen Belangen aufzupeppen. Mir sind die Jungs aus dem ersten Teil ans Herz gewachsen und ich freue mich darauf, die Bande im „lößlichen“ Frankreich wiederzutreffen. Außerdem bin ich gespannt, wer ins Gras beißt und wer am Ende übrig bleibt.



»Hat weniger Leser als
PC ACTION: MG-Magazin.«



»Endlich mal auf offener
Straße entdeckt: Auto Aiming.«



Schaden-freude

Frischer Wind aus dem Hause Codemasters. Mit **DTM RACE DRIVER 3** drifft die Erfolgsserie deutlich in Richtung Simulation.

Die DTM-Serie glänzt besonders durch die gelungene Mischung aus Arcade- und Simulationsanteilen. Als weitere Neuheit präsentierten sich beide Vorgänger-Titel mit einer auflockernden Hintergrundgeschichte, die den Spieler durch die verschiedenartigsten Rennveranstaltungen schleuste. Die steigenden Anforderungen bereiten dabei aber sogar Genre-Fremden keine Probleme. Nun heißt es, dass in **DTM: Race Driver 3** der Fokus auf einer ausgebauten Simulation liegt. Wer jetzt denkt, dass die Entwickler ihren mittlerweile gut ausgetretenen Erfolgspfad verlassen, liegt falsch. Unter Simulation verstehen die Herren nicht, dass jeder Verbrenner im Kiesbett endet oder eine leichte Karambolage das Aus bedeutet, sondern die reale Gestaltung rund um den Renn-Alltag. So bietet der neue Pro-Karriere-Modus alle Feinheiten, die sich der Motorsport-Fan wünscht: Ob Qualifying, Flaggensystem, Boxenstopp oder Reifenstrategie, in **DTM 3** soll alles möglich sein. Wenn Ihnen das noch nicht genügt, versuchen Sie sich an weiteren Feinheiten wie Trainings-Einheiten und Fahrzeug-Tuning. Natürlich geht es auch ohne den ganzen Schnickschnack: Sie wählen den World-Tour-Modus und schon klemmen Sie hinterm Steuer eines Supersportwagens. Einfacher geht es wirklich nicht.

HÖR ROHR

Wie bei Nachfolge-Titeln üblich, kommt auch **DTM 3** mit einem deutlich aufgebohrten Umfang daher. Mit insgesamt 35 Motorsport-Varianten, darunter die British GT, BMW-Williams-F1, V8 Supercars und die exklusive Deutsche

Tourenwagen Meisterschaft. **DTM 3** gibt Ihnen die Möglichkeit, über sämtliche Original-Strecken der 2005er DTM-Saison zu donnern und das mit einer völlig überarbeiteten Soundkulisse. Laut Hersteller ist die Anzahl der Audiodaten 40 Mal größer als beim Vorgänger. Das kann sich wohl hören lassen. Außerdem spendierte man dem Titel ein noch detaillierteres Schadensmodell, das sich direkt auf das Fahrverhalten auswirkt. Aber es gibt noch mehr Möglichkeiten, sich das Leben schwer zu machen. Wer gnadenlos durch die Gegend heizt, bekommt Probleme mit Reifenverschleiß und Überhitzung. Über die Hintergrundgeschichte ist nur bekannt, dass es eine gibt. Wir sind gespannt. **RALPH WOLLNER**

DTM RACE DRIVER 3

GENRE: Rennspiel
ENTWICKLER: Codemasters
FERTIG ZU: 75%
ERSCHEINT: Winter 2005
VERGLEICHBAR: DTM Race Driver 2
INTERNET: www.codemasters.de

KOMMENTAR

RALPH WOLLNER



Wenn ich **DTM** höre, denke ich an unzählige spassige Spielstunden. Natürlich hebt das die Erwartungshaltung. Und schon beim letzten Teil glänzten die Entwickler durch neue Ideen und lieferten keine aufgepeppten Kopie des Originals ab, wie es in diesem Genre doch immer wieder vorkommt. Wenn Codemasters ihre Versprechungen wahr machen, erwartet uns das nächste Rennspiel-Nirwana. Schade, dass es keine näheren Informationen über die neue Hintergrundgeschichte gibt. Ist mir aber auch egal. Hauptsache Rennschwulstli Ryan McKane bleibt, wo der Pfeffer wächst. Der fehlte beim letzten Mal zum Glück auch schon.

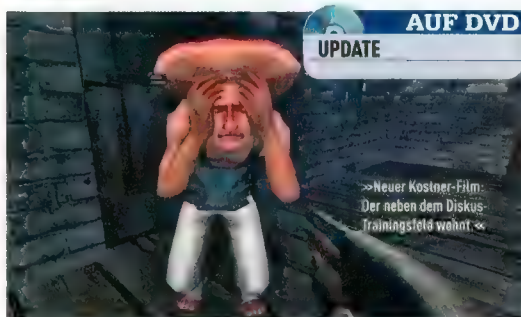
TEST

Sorge dich nicht, spiele!

Viel Bug, viel Ehr: Der Monsterpatch auf Version 1.1 räumt mit den Fehlern von **BOILING POINT: ROAD TO HELL** ordentlich auf.

Ego-Shooter Das als Ego-Shooter getarnte Rollenspiel-Sorgenkind *Boiling Point: Road to Hell* bekommt eine Vitaminspritze. Eine 76 Megabyte große Vitaminspritze. Und wer hätte das gedacht: Der Patch wirkt in der Tat wahre Wunder! Zu allererst scheinen die Probleme mit dem Kopierschutz, die bei manchen Rechnerkonstellationen auftauchten, der Vergangenheit anzugehören. Auch stürzt das Spiel seltener ab. Sogar das Inventar sollte sich nicht mehr von allein leeren. An der immer noch etwas hakeligen Steuerung dürfen die russischen Entwickler gern noch schrauben. Ein Patch auf Version 2.0 ist in Arbeit. JOACHIM HESSE

Info: www.starg.de



»Herr Tätowierer, ich wollte doch ein Arschgeweih!«



Nimm das!

AUF DVD
UPDATE

Fans von NEUWINTER NIGHTS hergehört: Wir haben drei je rund 100 Megabyte große Patches für Sie auf DVD!

Rollenspiel Das Fantasy-Epos von Bioware ist nicht totzukriegen. Trotz der vielen Monate, die *Neverwinter Nights* bereits auf dem Buckel hat, erfreut es sich nicht zuletzt dank der Add-ons immer noch großer Beliebtheit. Jetzt gaben die Entwickler die Patches auf Version 1.66 jeweils für das Hauptprogramm und die beiden Ableger *Die Horden des Unterreichs* und *Schatten von Undornit* heraus. Wir wollen es kurz machen: Die Patches schlucken jede Menge Platz auf unserer DVD, bieten Ihnen dafür aber auch eine endlos lange Liste an Verbesserungen. Wir sagen nur: Neutrale Mönche erhalten nun besonders coole lila glühende Augen. Okay, das war nicht das Wichtigste des Updates, aber uns hat es gefallen. JOACHIM HESSE

Info: <http://nwn.bioware.com>

BESSERWISSE

JOACHIM HESSE FORDERT MENSCHEN STATT MASCHINEN

Blech oder blechen!

„Sehr geehrte Damen und Herren, ich bin ein Verbrecher. Gestern wurde ich ohne gültigen Fahrausweis in der Bahn angetroffen. Da das nicht meine Absicht war, bitte ich Sie, mir die Strafe zu erlassen. Außerdem bin ich mit meinem Gesicht schon gestraft genug.“ Dies als kurzer Auszug aus einer Mail von mir an die Bahn. Hintergrund: Ich nutze die Bahn oft und meist auch gern, bin aber neulich mit einer falschen Fahrkarte drei Stationen gefahren. Das sollte mich 40 Euro kosten. Und warum das Ganze? Weil sich hinter dem Begriff „Nordostbahnhof“ statt eines Bahnhofs nur ein Gleis mit Wartebank verbirgt. Sicher, mit Geduld und ein, zwei Stunden Zeit hätte sich dem Fahrkartensystem dort vermutlich auch die passende Karte entlocken lassen. Komischer Rückschritt der Technik: Als ich klein war, ging ich einfach zu

einem Schalter, sagte, was ich wollte, und ein Herr gab mir den gewünschten Fahrschein. Doch von derartigen Sprachsteuerung sind besagte Automaten heutzutage noch Lichtjahre entfernt. Das höchste der Gefühle sind Touchscreen-Organen, die trotz der Beantwortung eines Vermutlich von ehemaligen KGB-Mitarbeitern erstellten Fragenkatalogs die falsche Karte ausspucken. Wo ist die Zeitschrift mit der passenden Komplettlösung? Und die Bahnadministration versucht die Kunden trotzdem durch nur am Automaten verfügbare Sondertarife und ellenlange Schlangen an den wenigen noch geöffneten Schaltern in die Arme dieser Blechmonster zu treiben. Genau wie meine Bank. Aber das ist eine andere Geschichte. Nun ja, wenigstens hat ein echter Mensch meine Bahn-Mail beantwortet. Der senkte „ohne Anerkennung einer Rechtspflicht“ mein Bußgeld auf zehn Euro. Immerhin. Morgen kaufe ich mir ein Auto.



REDAKTIONSSPIEGEL

Was denkt ein Action-Fan über ein Adventure und ein Adventure-Freak über eine Ballerorgie?

Hier beurteilt jeder Redakteur die wichtigsten Titel der Ausgabe nach seinem Geschmack.

SPORT-, ONLINE- & ACTIONSPIELE	ACTION- & RENNSPIELE, ADVENTURES	ACTION-, SPORT- & RENNSPIELE	STRATEGIE- & ROLLENSPIELE	ACTION-, STRATEGIE- & ROLLENSPIELE	ADVENTURE, STRATEGIE & WISSENS	MEHRSPIELER-SHOOTER & ACTIONSPIELE	ACTION- & SPORTSPIELE
CODENAME: PANZERS - PHASE 2							
★★★★	★★★★	★★	★★★★	★	★★★★	★★	★★
Super Spiel – nur der Wow-Effekt des Vorgängers fehlt.	Durchaus reizvoll, aber Zuschauern reicht mir.	Dauert mir alles viel zu lange.	Klasse, aber etwas mehr hätte es schon sein dürfen.	Nicht mein Genre.	Solider Nachfolger. Leider fehlen echte Innovationen.	Strategie? Zweiter Weltkrieg? Ja wieder!	Echtzeitstrategie – ich mag's halt nicht.
AREA 51							
★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★
Independence Day für zwischendurch. Okay.	Gar nicht verkehrt. Besser als auf den Duka zu warten.	Gute Unterhaltung für zwischendurch.	Hab ich das nicht schon mal irgendwo gesehen?	Ist ganz witzig, aber leider geschnitten.	Ich wollte schon immer mal Aliens abknallen!	Diese verdammte Zensur!	Bratzelgespätzal macht Laune.
MADAGASCAR							
★★	★★	★	★★	★★	★★	★★★★	★★★★
Nee, schon der Film haute mich nicht aus den Socken.	Ich glaub, ich geh ins Kino.	Nur was für präpubertäre Heilelo.	Wäre höchstens was für meine Tochter.	Was für Kinder. Dürfte Ciskewski also gefallen.	Cooler Film, beachtenswertes Spiel. Schade.	Ich bin vielleicht jung, aber das geht zu weit.	Ach, mal rumhüpfen ist auch nett.
LULA 3D							
★★	★★★★	★★★★	★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★
Sex allein macht auch nicht glücklich.	Wer sagt Sport-Clips taill findet, mag auch Lula.	Hat mich viel ungeklaut!	Wenn nur das echte Leben so freizügig wäre...	Überraschung: Gutes Spiel!	Ist doch besser geworden, als ich erwartet hatte.	Meine Ische schaut trotzdem schärfer aus.	Ich schau ja auch Nichts DSF, ne?
RIISING KINGDOMS							
★★	★★	★	★★	★	★★	★★	★★★★
Dieses Königreich verteidigen alleine.	Da sind wir von Warcraft 2 Besseres gewohnt.	Ich schaltete schon am Tutorial.	Na ja, 60/15-Standardkoll für zwischendurch.	Verbitet endlich dieses Genre, verdamm!	Danke, ich warte lieber auf Warcraft IV.	Da geh ja ich lieber in die Kirche.	Na immerhin ist es Fantasy-voll!

Legende: ★★★★★ = Genial, ★★★★ = Gut, ★★★ = Okay, ★★ = Langweilig, ★ = Z.B. ☹

TESTPHILOSOPHIE SO BLICKST DU DURCH!



PC ACTION GOLD
Den besten Spielen des Monats verleihen wir diese Auszeichnung. Hier können Sie ohne Reue zugreifen.

91 - 100%

HERAUSRAGEND: Wer hier keinen Spaß hat, sammelt besser Bierdeckel oder Briefmarken.

81 - 90%

SEHR GUT: Selbst Genre-Fremdgänger konnten für solche Spiele das Sparschwein schlachten.

71 - 80%

BEFRIEDIGEND: Ein Spiel, das man sich ansehen kann, ohne es zu kaufen.

61 - 70%

NOCH BEFRIEDIGEND: Ein Spiel, das man sich ansehen kann, ohne es zu kaufen.

51 - 60%

AUSREICHEND: Mitteilungslos, aber bekanntlich nicht unerwartet interessant.

41 - 50%

MANGELHAFT: Technik- oder Designmängel? Eine Frage der persönlichen Schmerzgrenze.

≤ 40%

UNGENÜGEND: Gehen Sie mit Ihrem Geld lieber essen. Oder ins Kino. Oder zur Sparkasse.



PC ACTION PREISTIPP
Plennigfischer bekommen mit derart ausgezeichneten Produkten viel Gegenwert zu einem äußerst fairen Kurs.



PC ACTION BETA-TEST
Spiele mit Online- oder Mehrspieler-Schwerpunkt kommen langsam in Schwung, weil anfangs Mitspieler fehlen oder die Server nicht laufen. Wir liefern Ihnen dennoch alle verfügbaren Informationen und ein Tendenz-Urteil zum Erstverkaufstag.

REFERENZEN

Die hier aufgelisteten Titel sind auf jeden Fall Ihr Geld wert:

ACTIONSPIEL

GTA San Andreas	Rockstar Games	08/2005
Max Payne 2	Remedy	12/2003

ACTION-ADVENTURE

Baphomets Fluch 3	Revolution Softw.	02/2004
Spinter Cell 3: Chaos Theory	Ubisoft	05/2005
Thief 3: Deadly Shadows	Ion Storm	07/2004

ACTION-ROLLENSPIEL

Deus Ex	Ion Storm	08/2000
Freedom Force vs. the 3rd Reich	Irrational Games	06/2005
Sacred	Ascaron	04/2004

ADVENTURE

Clever & Smart	Alcachofa Soft	12/2004
Runaway	Pendulo Studios	12/2002
The Westerner	Revivtronic	05/2004

AUFBAU-STRATEGIE

Anno 1503	Sunflowers	12/2002
Das achte Weltwunder	Funatics	05/2003
Siedler 5: Das Erbe der Könige	Blue Byte	01/2005

ECHTZEIT-STRATEGIE

DNR: Schacht um Mittelburg	EA Games	01/2005
Earth 2160	Reality Pump	08/2005
Warcraft 3: The Frozen Throne	Blizzard	07/2003

EGO-SHOOTER

Doom 3	id Software	10/2004
Far Cry	Crytek	05/2004
Half-Life 2	Valve	12/2004

FUGSIMULATION

Flight Simulator 2004	Microsoft	10/2003
IL-2 Forgotten Battles	Ubisoft	04/2003
Pacific Fighters	Maddox Games	01/2005

MEHRSPIELER-SHOOTER

Battlefield 2	Digital Illusions	08/2005
Counter-Strike Source	Valve	12/2004
Unreal Tournament 2004	Epic	05/2004

ONLINE-ROLLENSPIEL

Everquest 2	Sony Online	02/2005
Guild Wars	NC Soft	07/2005
World of Warcraft	Blizzard	02/2005

RENNSPIEL

DTM Race Driver 2	Codemasters	06/2004
GTR	10tacle	12/2004
Juiced	Juice Games	07/2005

ROLLENSPIEL

Star Wars: KotR 2	Lucas Arts	04/2005
The Fall	Silverstyle Ent.	01/2005
Vampire: Bloodlines	Troika Games	02/2005

RUNDENBASIERENDE STRATEGIE

Age of Wonders: Shadow Magic	Triumph Studios	10/2003
Rome: Total War	Activision	11/2004
Silent Storm: Sentinels	Jowood	09/2004

SONSTIGE SIMULATIONEN

Die Sims 2	Maxis	10/2004
Sea Meier's Pirates!	Fraxis	02/2005
X-2: Die Bedrohung	Egosoft	03/2004

SPORTMANAGER

Anstob 2005	Ascaron	01/2005
Fußballmanager 2005	EA Sports	11/2004
Kicker Manager 2004	Deep Silver	08/2004

SPORTSPIEL

NBA Live 2005	EA Sports	01/2005
NHL 2005	EA Sports	01/2003
Pro Evolution Soccer 4	Konami	01/2005

TAKTIK-SHOOTER

Conflict: Desert Storm 2	Pivotal Games/SCI	12/2003
Fut Spectrum Warrior	THQ	11/2004
Rainbow Six 3: Raven Shield	Red Storm	11/2003

WIRTSCHAFTSSIMULATION

Die Glücke	Jowood	04/2002
Port Royale 2	Ascaron	06/2004
Railroad Tycoon 3	Pop Top Software	01/2004

- Nachtmissionen mit taktischer Auswirkung
- 2 Kampagnen mit 16 Missionen
- Bonuskampagne in Jugoslawien mit 4 Missionen
- Zwei neue Helden
- Neuer „Mission“-Mehrspieler-Modus
- Editor

AUF DVD
DEMO, VIDEO, TRAILER,
HOCHAUFLÖSENDES VIDEO

»Die Lieferung amerikanischer Hilfsgüter wurde im Irak begeistert aufgenommen.«

Die Luft flimmert, als die Brigade deutscher Panzer über die Düne rumpelt. Da erscheinen in der Ferne die ersten Türme der Festung. Die Alliierten haben sich gut verschanzi. Die Stahlungtüme der deutschen und italienischen Armee schieben sich langsam in Richtung des Bollwerks. Ein Dröhnen erfüllt die Luft, als die Savoia-Marchetti-Bomber die Sonne verdunkeln. Die Feinde erkennen die Gefahr zu spät. Als die tödlichen Geschosse die ers-

ten Mauern in Stücke reißen, eröffnen die Panzer das Feuer. Explosionen zerfetzen Wände. Mit dem Mute der Verzweiflung wehren sich die Alliierten und ballern von den Türmen, was die Rohre hergeben. Da reißt eine Detonation ein riesiges Loch in die Festung. Der Weg für die deutsch-italienischen Truppen ist frei. Im Schutz der Panther-Panzer dringen sie in die Festung ein. Die nächste Explosion übertönt alles. Rauch und aufgewirbelter Staub droht die Soldaten zu er-

sticken. Dann ein unheilvolles Fauchen. Eine gewaltige Feuersäule rast durch den Hof. Die Flammenwerfer machen vor nichts Halt. Soldaten schreien – lebende Fackeln im virtuellen Todeskampf. Die Angreifer zeigen keine Gnade und pflügen mit ihren Maschinengewehren durch die Reihen der Soldaten. Die Schlacht ist gewonnen, der Krieg noch lange nicht.

SEI EIN WÜSTLING!

Strategen erwartet mit Codename: Panzers – Phase 2 die

Fortsetzung eines der besten Taktiktitel des vergangenen Jahres. Entwickler Stormregion versetzt das Geschehen dieses Mal passend zur Jahreszeit zunächst in die Wüste Afrikas. Dort erwartet Sie allerdings kein Billigurlaub Marke Schokobraun, sondern heiße Schlachten auf sandigem Gelände. Entweder treten Sie aufseiten der Deutschen an oder schwitzen sich später als Alliierte einen ab. Sogar in Italien und Jugoslawien machen Sie später einen Last-Minute-Ur-

Gute Nacht!

»Nachts ist
kälter als draußen.«»Am Lagerfeuer
geht's aber.«

Beiß in den Sand, Mann!



Brachen Sie dem Verkäufer ihre saure verdammte Lure in die Pfoten!
PANZERS - PHASE 2 schießt Sie in die Wüste. Dort bräuen unter
 Palmen draussen Sie heiße Kämpfe und geile Explosionen in Schmelzetafel

laub. Allerdings nicht, um sich Pasta und Hirtengulasch hinter die Kiemen zu schieben. Kennern ist bekannt: Im Gegensatz zu etwa *Earth 2160* bauen Sie in den *Panzers*-Spielen keine Basen, um Truppen zu produzieren. Sie beginnen mit einer festgelegten Zahl Einheiten, die Sie zum Sieg führen – oder eben nicht. Nur ausgeklügelte Taktiken bringen weiter. Überraschungsangriffe mit Panzermassen können Sie getrost vergessen.

DIE WAREN HELDEN

Machen Sie sich lieber mit Strategien und den neuen Helden bekannt. Als

Dario de Angelis suchen Sie Ihren vermissten Bruder Sergio. Dario? Sergio? Genau, jetzt spielen Sie mit Italienern. Aber auch auf alte Bekannte aus *Phase 1* treffen Sie im Verlauf der Geschichte. So versprüht Hans von Gröbel neben seiner feuchten Aussprache wieder einmal deutschen Charme. Die Alliierten Jeffrey S. Wilson und James Barnes machen natürlich ebenso ihre Aufwartung wie Russe Aleksander Vladimirov und der Partisanenführer Farvan Pondurovic. Codename: *Panzers - Phase 2* erzählt die





Geschichte aber nicht wie ein Waschweib, sondern anhand spannender Zwischensequenzen in Spielgrafik. Flimmern diese das erste Mal über den Bildschirm, erwartet man fast, dass Charlie Chaplin herein stolpert. Die Filmchen im Antik-Stil mit Schmutz und Schlieren saugen ins Geschehen (s. Kasten „Mach 'ne Szenel!“).

ÖFTER MAL WAS NEUES

Im Gegensatz zur neuen Platte von Britney Spears mangelt es in den 20 Missionen von

Codename: Panzers – Phase 2 nicht an Abwechslung. Wie? Nur 20 Missionen? Das sind zwar zahlenmäßig zehn weniger als beim Vorgänger, dafür knabbern Sie nun an umfangreicheren Aufgaben. Während Sie in einer Mission feindliche Panzer in eine Falle locken, greifen Sie in einer anderen ein Lager an oder verteidigen die eigene Basis. Auch Missionen im Stil von *Commandos* sind mit von der Partie. Beispielsweise soll Barnes im Schutz der Dämmerung in einem ita-

lienischen Dorf das Kraftwerk finden und markieren, sodass Bomber es zerstören können. Dabei schleichen Sie sich an den feindlichen Stellungen vorbei, um ungeschoren ans Ziel zu gelangen. In den Aufträgen achten Sie immer auf jedes einzelne Fahrzeug, denn im Gegensatz zum Vorgänger sind Sie mit wesentlich weniger Truppen unterwegs und können auch nur selten auf Unterstützung hoffen. Aber Ausnahmen bestätigen bekanntlich die Regel. Wie zum Beispiel in

der Mission „Kasserine Pass“ (siehe Kasten „So spielt sich“), in der wir zunächst unsere Stellung in einem Dorf verteidigten. Eigentlich kein großes Problem, sollte man meinen. Aber nicht nur, dass die Gegner immer schön abwechselnd von links und rechts angriffen, auch von oben gab es einen drauf. Irgendwie fühlten wir uns beim Zocken dieses Levels so wie der Bundeskanzler. Denn auch wir haben das Herumgehacke nicht mehr länger ertragen, als uns die Gefolgs-

Ah ... geht das auch im echten Leben?

WISS MACHER

Wissensgenossen klauen Sie im Moment von einem 2. Bild mit dem Pixelkrieger, der immer wieder auf dem Bildschirm auftaucht. Durch die Klonierung wird die Klonierung zum Aussehen.

IN DIE WÜSTE SCHICKEN

Kompetent Sie bei Phase 1, die in den Wäldern Europas stattfindet. Im Afrika wird der Bedarf von Wüsteneinheiten jedes Monats.



Auch die Klonierung wird die Klonierung zum Aussehen.

Schneider ist die Adressat der Klonierung zum Aussehen.

Bauplan



Können Bestenfalls ganze Ebenen!

Die Klonierung wird die Klonierung zum Aussehen.



«Nein, hier können Sie auch nicht halten. Das ist ein Behindertenparkplatz.»



leute ausgingen. Also bliesen wir zum geordneten Rückzug und verkrümelten uns samt restlicher Panzer zur nächsten Stellung. Der Feind ließ aber nicht locker und ballerte uns hinterher. Während Sanitäter im Hinterland die Wunden unserer Mörserschützen heilten und Reparatur-Lkws die Panzer aufpolierten, hagelten unablässig Geschosse auf uns herab. Sie hatten uns in die Zange genommen. Jetzt wurde es eng. „Ich bin getroffen ... Oh mein Gott, ich wurde getroffen“.

krakeelten unsere Pixelkrieger so theatralisch aus den Boxen, dass wir schon unbewusst nach dem Verbandskasten langten. Plötzlich Dieselmotoren und lautes Grollen vom äußersten Ende unseres Lagers. Oh nein! Angstschweiß bildet sich auf der Stirn. Sie sind doch hoffentlich nicht unbeobachtet auch noch an einem dritten Punkt durchgebrochen? An Stellen wie diesen klauen Sie am besten Blutdrucksenker von Omas Nachttisch und kippen einen Doppelten hinterher.

Oder hoffen auf einen guten Ausgang. Wie hier. Denn was folgte, war kein Angriff, sondern – endlich – die erhoffte Unterstützung. Das Oberkommando segnete uns mit frischen Einheiten, mit denen wir die Angreifer abwehrten und das Dorf wieder zurückeroberten. Hurra!

NUN MACH ABER MAL 'NEN PUNKT

Nach jedem Auftrag erhalten Sie Punkte gutgeschrieben, mit denen Sie sich neue Einheiten kaufen. Je nachdem, wie gut und mit welchen Verlusten Sie eine Aufgabe bewältigen, hagelt es Zusatzpunkte zum Verballern.



Jetzt sollten Sie allerdings überlegen, welche Einheit Sie für die nächste Mission einsetzen möchten. Lieber einen Flammenwerfer-Panzer oder drei Truppen MG-Schützen? Was Sie besser nicht vergessen, sind Reparatur- und Munitionsfahrzeuge. Ohne die kommen Sie nicht weit. Denn im Gegensatz zum Vorgänger spielt die Munition eine wesentlich größere Rolle. Es kann leicht passieren, dass diese Ihnen mitten in der Mission ausgeht. Allerdings wissen Sie vorher nie, welche Einheiten Sie für die nächste Aufgabe benötigen. Es beginnt also ein munteres Rätselraten, was Sie nicht selten dazu zwingt, den Auftrag erneut mit den nützlichen Truppen zu starten.

MUSS MAN MAL MITGEMACHT HABEN

Um mehr Punkte zu bekommen, erfüllen Sie einfach die optionalen Missionsziele. So stürzt während eines Auftrags ein feindliches Aufklärungsflugzeug im Einsatzgebiet ab. Blöd, dass der Aufenthaltsort Ihrer Truppen geheim bleiben soll. Was ist nun zu tun? Die heranrückenden englischen Panzer sind unbedingt aufzuhalten! Also bleiben nur ein paar Fußsoldaten übrig, um festzustellen, ob der Pilot überlebt hat. Zudem könnten die massiven Panzer nicht durch die enge Schlucht zur Absturzstelle fahren. Da! Der gegnerische Pilot hat tatsächlich überlebt! Mit seinem Scharfschützengewehr schickt er einen Kumpel nach dem anderen zu den Ahnen. Er ist schnell auszuschalten! Peng! Eriedigt. Doch damit nicht genug. Außer diesen zusätzlichen Missionszielen warten auch versteckte Aufträge darauf, dass Sie sie abwickeln. Britische Panzer will man in der Wüste auftanken. Ein Glück, dass Ihre Späher den Tanklaster entdeckt haben. Schnell einen kleinen Luftschlag geordert und zugehen, wie sowohl Laster als auch Panzer in einem flammenden Inferno untergehen. Zum Dank erhalten Sie zwei zusätzliche Bombardements, die Sie sicher gut gebrauchen können.

So spielt sich Codename: Panzers – Phase 2

Im ersten Teil des Spiels haben Sie sich um das Überleben der Truppen gekümmert. In Phase 2 zu geben, ist eine neue Missionen mit dem klangvollen Namen: "Zurück gewinnen".



ARTILLERIE ABKLEMMEN

Auf der Anhöhe haben sich zwei Artilleriegeschütze verschanzt, die Ihnen das Leben so schwer machen wie eine fette Frau! Werden Sie sie los!

Historische Momentaufnahme: Startschuss bei den Olympischen Sommerspielen 1936.



ZURÜCK GEWINNEN

Von diesen Spezialangriffen haben Sie meistens mehrere. Also zeigen Sie den Nazis, was Sache ist und erobern endlich das Dorf zurück! Los, los, los!

1

SICH WAPPEN

In der Schwärze der Nacht treffen Sie Ihre Vorbereitungen um dem bevorstehenden Angriff der Deutschen zu begegnen und das Dorf zu halten!

3

PANZER KAPERN

Während der Schlacht, machen Sie einem feindlichen Tiger-Panzer mit Flammenwerfern Feuer unter dem Hintern und fügen ihn den eigenen Reihen hinzu.

4

FERSENGELD GEBEN

Mist! Die feindliche Übermacht ist zu stark. Unter Beschuss fliehen Sie aus dem Dorf. Sammeln und formieren Sie sich im benachbarten Stützpunkt!

5

STELLUNGEN HALTEN

Die Deutschen lassen nicht locker, verfolgen Sie und greifen auch dort an! Da bleibt nichts anderes übrig, als den Krauts ordentlich Paroli zu bieten.

6

BOMBENTEPPICH VERLEGEN

Warum die eingetroffenen Verstärkung verheizen, wenn Sie Gegenscharen auch mit einem Bomber- oder Artillerieangriff plätten können. Rums!

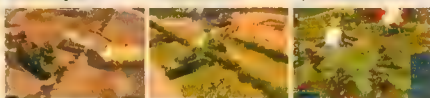
CODENAME: PANZERS – PHASE 2

VERGLEICH



SZENARIO		
82% Wüste, soweit das Auge reicht. Zum Glück geht es später nach Italien.	89% Saftige Wiesen, grüne Wälder, da fühlt man sich wie Heidi.	83% Auf dem Mars hätten die Gebiete abwechslungsreicher ausfallen können.

GRAFIK		
91% Detaillierte Fahrzeuge und grandiose Explosionen reißen richtig mit.	89% (abgewertet) Kam schlechter als der Nachfolger, dafür wesentlich bunter.	93% Modernste Effekte und hübsche Fahrzeuge lassen pure Freude aufkommen.



TAKTIK		
91% Ohne die richtige Strategie bleiben Sie auf der Strecke.	90% Auch hier haben vor allem hartgesottene Taktiker eine Menge Spaß.	88% Durch den Basisbau gehen Sie völlig anders an die Missionen ran. Super.

SPIELSPASS		
89% Kaum Neues im Gegensatz zum Vorgänger. Trotzdem erste Sahnel.	88% (abgewertet) Reicht sich nur knapp hinter Phase 2 ein und macht noch immer Spaß.	91% Aufgrund des Umfangs und der spannenden Missionen absolut top!

35%	40%	25%	48%	35%	25%	35%	35%	30%
SPIELELEMENTE: GRÜN=Action, ROT=Taktik, BLAU=Story								

PRÜFSTAND

S'KILL-O-METER

Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist das Spiel was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Mausklacker stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!

KEINE-ANDEREN-HOBBYS-HABER

PC-ACTION-ABONNENT

ZOCKER-WEIBCHEN

DURCH-SCHNITTS-SPIELER

LÖSUNGS-BUCH-KÄUFER

GEGEN-FRAUEN-VERLIERER

NUR-MOORHÜHN-SPIELER

nen. Das ist einfach Spitzenklasse!

MAL HÜ, MAL HOTT

Oftmals beißen Sie sich allerdings am stellenweise brutalen Schwierigkeitsgrad die Zähne aus. Haben Sie es in einer Mission endlich geschafft, zum gegnerischen Lager vorzudringen, stellen die wenigen Panzer dort eine echte Herausforderung dar und Sie auf eine harte Geduldsprobe. Wieso? Das Lager repariert die Einheiten fortlaufend und versorgt sie mit unendlich viel Munition. Während Ihre Stahljungenteile auf die Feinde einballern, nehmen diese überhaupt keinen Schaden. Besitzen Sie im schlimmsten Fall keinen Munitions-Lkw, stehen Sie bald ohne blaue Bohnen da. Selbst mit Nachschub dauert eine solche Situation oft extrem lange und zerrt mächtig an den Nerven. Vor allem, wenn eine Pat-Situation entsteht. Auf der anderen Seite rumpeln Ihre Fahrzeuge manchmal durch die Wüste, hauen ein paar Feinde weg und plötzlich haben Sie gewonnen. Hier hätte etwas mehr Missions-Balancing gut getan.

OHNE LOB, MIT TADEL

Haben Sie eine besonders knappe Mission gemeistert, erwartet Sie eigentlich ein Lob des Kommandanten. Pustekuchen! Oftmals erhalten Sie als nächste Missionsbeschreibung Texte wie: „Die englischen Truppen haben uns zurückgedrängt. Wir befinden uns auf dem Rückzug!“ Hallo? Haben Sie nicht eben eine Übermacht der Feinde dezimiert und mit nur wenigen Panzern vernichtend geschlagen? Wieso befinden Sie sich jetzt also auf der Flucht? Derartige Storylücken steigern nicht gerade die Motivation. Mit etwas Feintuning wäre da mehr drin gewesen. Warum erschallt kein: „Gut gemacht! Ihr hervorragendes taktisches Geschick hat uns etwas Luft verschafft. Trotzdem sind die britischen Truppen an einer anderen Stelle durchgebrochen.“? Auf diese Weise hätten Sie wenigstens das Gefühl gehabt, Ihre erungenen Erfolge hätten Bedeutung und wären kriegsentscheidend. So fühlen Sie sich einfach oft veräppelt. Aber das erleben Sie ja vielleicht auch an Ihrem Arbeitsplatz.

LEISTUNGSMERKMALE

Um Ihre Panzerverbände mit allen Details in der höchsten Zoom-Stufe ruckelfrei durch den Wüstensand kommandieren zu können, benötigen Sie mindestens eine 2,5-Gigahertz-CPU, eine Radeon 9800 Pro/Geforce FX 5950 Ultra sowie 1.024 Megabyte Arbeitsspeicher. Geht der Panzerkampf nur stockend vonstatten, sollten Sie die Schatten ausschalten sowie die Texturedetails und die Auflösung herabsetzen.

PRO & CONTRA

- + Fantastische Grafik
- + Stimmungsvolle Sprachausgabe
- + Taktische Nachtmissionen
- + Motivierendes Belohnungssystem
- + Abwechslungsreiche Missionen
- + Interessante Mehrspieler-Modi
- + Historisch korrekte Einheiten
- + Bonuskampagne
- + Atmosphärische Zwischensequenzen
- Tristes Wüstenszenario
- Schlechte Wegfindung
- Storylücken
- Keine Formationen
- Unausgeglichener Schwierigkeitsgrad

512 MB RAM

	Geforce2 MX	Geforce3 Ti-200	Geforce FX 5200	Geforce3 Ti-4200	Geforce FX 5700	Radeon 9400 XT	Geforce 5900 XT	Geforce FX 5950	Radeon 9800 Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 2.500 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 3.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32								

1.000 MHz 256 MB RAM Geforce FX 5200 Ultra

	Geforce2 MX	Geforce3 Ti-200	Geforce FX 5200	Geforce3 Ti-4200	Geforce FX 5700	Radeon 9400 XT	Geforce 5900 XT	Geforce FX 5950	Radeon 9800 Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 2.500 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 3.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32								



GUTE AUSSICHTEN?

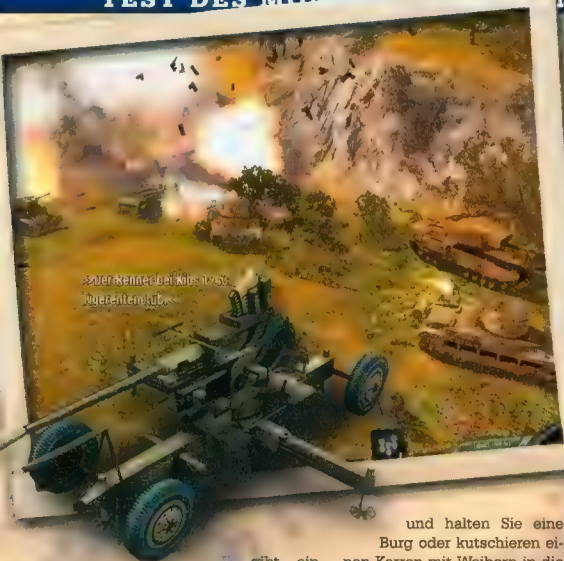
Doch auch an anderer Stelle hapert es ein wenig an der Langzeitmotivation. Die triste Wüste mit dem ständigen Branton des Sandbodens geht spätestens nach der dritten Mission gehörig auf den Senkel. Während im Vorgänger Bäume in den Himmel ragten und rauschende Bäche durch saftige Wiesen flossen, bekommen Sie nun buchstäblich nur Dreck zu sehen. Hin und wieder lockert immerhin eine Case die Optik etwas auf. Das alles mag realistisch sein, schön

ist es nicht. Dafür begeistern vor allem die 3D-Modelle, die Sie dank der dreh-, zoom- und neigbaren Kamera aus jedem Blickwinkel betrachten. Detaillierte Panzer bekommen Sie nur in aktuellen 3D-Shootern zu Gesicht. Selbst die Ketten bewegen sich nun realistisch – super. So eintönig die Wüste auch ist, die Entwickler haben das Beste aus dem Szenario herausgeholt. Da sorgt ein Sandsturm für schlechte Sicht, in der Ferne vernehmen Sie leichtes Hitzeflimmern. Fahrzeuge ziehen Spuren hinter sich her

und bricht erst die Nacht herein, erheilen Scheinwerfer die Gegend. Scheinwerfer? Genau. Dieses Mal hat die Finsternis sogar taktische Auswirkungen (siehe Kasten „Gute Nacht!“). Lediglich ab der Hälfte der Alliierten-Missionen ergötzen Sie sich an den grünen Landschaften Italiens und später auch an denen Jugoslawiens. Hätten die Entwickler etwa alle zwei bis drei Aufträge einen Sprung zwischen Afrika und Europa gemacht, würde die Spielmotivation nicht ab und an mal steil abfallen.

GANZ SCHÖN VERFAHREN

Im Vorgänger *Phase 1* sorgte die Wegfindung oft für aus Frust abgeknabberte Fingernägel, da sich Ihre Einheiten in den engen Gassen der zerbombten Städte schon mal gegenseitig am Weiterkommen hinderten. In *Phase 2* entschärften die Entwickler dieses Problem geschickt. Es



gibt einfach kaum noch enge Gassen, Sie sind die meiste Zeit auf freiem Feld unterwegs. Trotzdem kommt es – wenn auch selten – noch vor, dass sich Fahrzeuge gegenseitig den Weg versperren, was mitunter dazu führt, dass feindliche Tanks die Situation ausnutzen. Während Ihr Munitionsfahrzeug selbstständig vor die Panzerfront gondelt, um die Kolosse nachzuladen, kurven diese um sich selbst. Währenddessen donnert ein Geschoss nach dem anderen herbei und zerfetzt letztendlich Ihre Einheit. Na ja, kann ja mal vorkommen.

TEAMSPIELE

Das Balancing der Einheiten verdient sich dagegen ein umso dickeres Lob. Dies zeigt sich vor allem im gelungenen Mehrspieler-Modus gegen bis zu sieben Freunde. Neben gängigen Varianten wie (Team-) Deathmatch und Domination versuchen Sie sich jetzt auch am so genannten „Mission-Modus“. Hier zocken Sie spezielle und sehr abgefeuerte Aufträge. Beispielsweise erobern

und halten Sie eine Burg oder kutschieren einen Karren mit Weibern in die eigene Basis.

SCHLUSS? ENDLICH!

Kann *Codename: Panzers - Phase 2* nun als gelungene Weiterentwicklung des fantastischen Vorgängers gesehen werden? Absolut. Der Wow-Effekt, der bei *Phase 1* viele Zocker mit weit aufgerissenen Mündern vor dem Monitor hocken ließ, stellt sich heuer aber nicht mehr so stark ein. Ein teilweise mörderischer Schwierigkeitsgrad und die noch immer verbesserungswürdige Wegfindung stoßen manchmal sauer auf. Ja, die triste Wüstenei ist auch nicht jedermanns Sache. Aber taktisch wie technisch ist *Panzers 2* ein Freudenfest. Weniger Truppen, über die Sie mit Argusaugen wachen, stark begrenzte Munition wie bei einhändigen Männern und nächtliche Einsätze wie auf der Reeperbahn sorgen für reichlich sattem Spielspaß. Auch dank der abwechslungsreichen Missionen gibt's von uns eine klare Kaufempfehlung.

ANDREAS BERTITS/MARC BREHME



>>Haben schwer an ihrer Rüstung zu tragen: Kreuzritter.<<

FAZIT

ANDREAS BERTITS

FAZIT

MARC BREHME

Während ich zu Beginn den Wüstensand beinahe schmecken konnte, ging mir das Szenario nach einigen Spielstunden doch etwas auf die Nerven. Dafür entschädigt die im Gegensatz zu *Phase 1* völlig andere Herangehensweise an die Missionen. Jetzt muss ich mit meiner Munition haushalten, sonst zocke ich die teils sackschweren Aufträge zigital. Auch wenn das überwältigende Gefühl des Vorgängers dieses Mal ausbleibt, ein besseres Strategie-Epos in der Wüste gibt es momentan nicht. Strategen dieser Welt: unbedingt zugreifen!

Der große Unterschied zu *Codename: Panzers - Phase 1*: Es gibt eigentlich keinen. Nach wie vor rumpeln Sie mit – genau – Panzern durch die Botanik und bewundern die geile Grafik. Okay, die Sprachausgabe ist cooler als im Vorgänger, die Nachtmissionen bieten mehr Abwechslung und der Editor einen Spielplatz für Kartenspieler. Und jetzt entschuldigen Sie mich bitte, ich muss dem linken Kollegen mal eben beweisen, dass ein dicker Panzer aus dem Osten anrückt und die Westfront erobert. Aaaachtung ...!

CODENAME: PANZERS - PHASE 2

MINDESTENS:
1 GHz, 256 MByte
RAM, 4 GByte HD,
Win2000/XP,
DVD-Laufwerk
SINNVOLL:
2 GHz,
512 MByte RAM

GENRE: Echtzeit-Strategie
PREIS: Ca. € 45,-
ENTWICKLER: Stormregion
VERTEIL: CDV
INTERNET: www.panzers.de
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ab 16 Jahren
TERMIN: 25. Juli 2005

MEHRSPIELER-OPTIONEN: PC: 1 Spieler
(Team-)Deathmatch, Domination, NETZWERK: 2-8 Spieler
Mission; 1 Spieler pro DVD INTERNET: 2-8 Spieler

SEHR GUT – Würdiger Nachfolger eines Taktik-Krachers mit Wüstenszenario.

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG
STEUERUNG
GRAFIK
SOUND
MEHRSPIELER

EINZELSPIELER

89



Ran ans Limit!

Gemeinsam mit CDV verlosen wir je fünf Exemplare der *Codename: Panzers - Phase 2 Limited Edition*. In einer schicken metallenen Munitionskiste befinden sich das Spiel, der Borgänger, das Lösungsbuch für beide Teile, ein Mousepad und eine Soundtrack-CD. Los! Mitmachen!

Beantworten Sie einfach folgende Frage:

WIE LAUTET DER CODENAME?

- A) Flugzeugs B) Panzers
C) Gewehrs D) Soldats

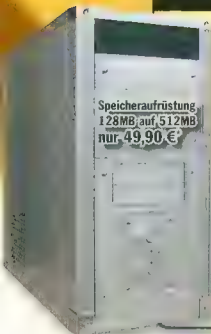
Die gesamten Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 38. Ihr Nachweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Redaktion und der COMPUTER MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.

VERSANDFREI*

Alle PCs jetzt inkl. Systemverpackung & Transportversicherung nur 6.90€ Versandkosten zzgl. 6.90€ Nachnahmegebühr
*Versandkostenfreie Lieferung ab 500,- €

Lahoo.de
...garantierte Qualität!

AMD Sempron 2400+



- Prozessor: **AMD Sempron 2400+**
- Prozessorkühler: Speeze Vulture Spin
- Arbeitsspeicher: **128MB DDR-RAM AENEON PC333**
- Mainboard: **PC Chips M863G**
- Festplatte: **60GB 2mb Cache ATA100,7200u./min.**
- Grafikkarte: **64MB Onboard Shared Memory**
- Laufwerk: **52xCD-Laufwerk**
- Gehäuse: **350W Edler Midi Tower+Front USB**
- Anschlüsse: **4xUSB 2.0, 2xPCI, 4 Kanal Sound, LAN, 1xAGP**

Speicheraufrüstung
128MB auf 512MB
nur 49,90 €

199.- oder
Finanzkredit
ab 36/mo.

Art-Nr. 1540

AMD Sempron 3000+



- Prozessor: **AMD Sempron 3000+**
- Prozessorkühler: Speeze Vulture Spin
- Arbeitsspeicher: **256MB DDR-RAM AENEON PC333**
- Mainboard: **MSI KM3MV**
- Festplatte: **80GB 2mb Cache ATA100,7200u./min.**
- Grafikkarte: **64MB Onboard Shared Memory**
- Laufwerk: **16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner**
- Gehäuse: **350W Edler Midi Tower+Front USB**
- Anschlüsse: **6xUSB 2.0, 3xPCI, 6 Kanal Sound, LAN, SATA/Raid, 1xAGP**

Speicheraufrüstung
256MB auf 512MB
nur 34,90 €

299.- oder
Finanzkredit
ab 36/mo.

Art-Nr. 1834

AMD Athlon XP 3000+



- Prozessor: **AMD Athlon XP 3000+**
- Prozessorkühler: Speeze Vulture Spin
- Arbeitsspeicher: **256MB DDR-RAM AENEON PC333**
- Mainboard: **MSI K7N2 Delta L**
- Festplatte: **80GB 2mb Cache ATA100,7200u./min.**
- Grafikkarte: **128MB ATI Radeon 9550Se+TV-Out**
- Laufwerk: **16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner**
- Gehäuse: **400W Design Midtower Supersilent(sehr leise), Frontbeleuchtung+Display, Front USB**
- Anschlüsse: **6xUSB 2.0, 5.1 Kanal Sound, 5xPCI, LAN, 1xAGP**

Speicheraufrüstung
256MB auf 1024MB
nur 79,90 €

399.- oder
Finanzkredit
ab 76/mo.

Art-Nr. 1706

AMD Athlon 64 3700+



- Prozessor: **AMD Athlon 64 3700+**
- Prozessorkühler: **Boxed Original Kühler**
- Arbeitsspeicher: **512MB DDR-RAM AENEON PC400**
- Mainboard: **MSI K8MM-V**
- Festplatte: **200GB 8mb Cache ATA100,7200u./min.**
- Grafikkarte: **128MB NVIDIA 6600+TV-Out+DVI**
- Laufwerk: **16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner**
- Gehäuse: **400W Design Midtower Supersilent(sehr leise), Frontbeleuchtung+Display, Front USB**
- Anschlüsse: **6xUSB 2.0, 3xPCI, 6 Kanal Sound, Lan, SATA/Raid, 1xAGP**

Speicheraufrüstung
512MB auf 1024MB
nur 69,90 €

699.- oder
Finanzkredit
ab 82/mo.

Art-Nr. 1810

AMD Athlon 64 3800+



- Prozessor: **AMD Athlon 64 3800+ Sockel 939**
- Prozessorkühler: **Thermaltake TR2-M6**
- Arbeitsspeicher: **1024MB DDR-RAM AENEON PC400**
- Mainboard: **MSI K8N NEO 4F**
- Festplatte: **320GB (2x160GB) ATA100,7200u./min.**
- Grafikkarte: **128MB NVIDIA 6600GT PCI-Express**
- Laufwerk: **16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner**
- Gehäuse: **400W Design Midtower Supersilent(sehr leise), Frontbeleuchtung+Display, Front USB**
- Anschlüsse: **8xUSB 2.0, 4xPCI, 7.1 Kanal Sound, SATA/Raid, Gigabit LAN, 1xAGP, 1xPCI-Express**

Speicheraufrüstung
1024MB auf 2048MB
nur 149,90 €

999.- oder
Finanzkredit
ab 106/mo.

Art-Nr. 1760

GRATIS!

ZUSÄTZLICH ERHALTEN SIE BEIM KAUF EINES PC-SYSTEMS NOCH NACHFOLGENDE ASHAMPOO SOFTWAREPAKETE:



MARKEN-SOFTWARE

IM GESAMTWERT VON:

337.-

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle genannten Preise in Euro incl. 16% MwSt. Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Rückgaberecht im Sinne des §13 BGB innerhalb 14 Tagen gemäß §3 Fernabsatzgesetz bei unbeschädigtem und originalverpacktem Zustand. Es gelten ausschließlich unsere AGB, die wir Ihnen gerne zustellen. Markenamen und Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. *Tagespreis!

-> weitere aufrüstbare PC-Systeme sowie diverses Zubehör finden Sie in unserem 24h-Onlineshop unter:

www.Lahoo.de

Unsere telefonische Bestellannahme ist 7 Tage die Woche von 08.00 - 19.00 Uhr für Sie erreichbar!

Brunen IT Distribution OHG · Hauptstr. 81 · D-26446 Friedeburg

(04465) 944-0

»Kein Traumjob:
Geisteskrankenpfleger.«

- 10 Waffen
- Synchronstimmen David Duchovny und Marilyn Manson
- Wechsel zwischen Mutant und Mensch

Außerirdisch gut?

AUF DVD
VIDEO

Sie sind überall. In Talkshows, im Big-Brother-Dorf und in **AREA 51**. Die nervigen Missgestalten fallen in Midways Verschwörungsballett in Scharen über Sie her. Wärmen Sie schon mal Ihre Zeigefinger auf.

Viele Menschen sind der Meinung, dass außerirdisches Leben existiert. Manche behaupten sogar, dass Aliens sie nackt ausgezogen hätten, um ihnen irgendwelche Dinge in den Hintern zu pflanzen. Wieder andere meinen, dass es die Fieslinge aus

dem All auf die Geschwister von FBI-Agenten abgesehen haben. David Duchovny alias Fox Mulder zum Beispiel. Der Schauspieler aus *Akte X* hat wohl nach dem Ende der US-Serie immer noch nicht genug von paranormalen Erscheinungen und UFOs. Er leiht dem Protagonisten

in *Area 51*, Ethan Cole, die Stimme und vergnügt sich wieder mit mysteriösen Viren und Extraterrestri-schen. Einer davon ist Alien Edgar, der vom geschätzten Schock-Rocker Marilyn Manson gesprochen wird. Vorausgesetzt Sie spielen *Area 51* auf Englisch. Bekannte

Synchronstimmen, bekannte Thematik, bekanntes Spielprinzip?

ISCH VERSCHWÖRE!

Area 51 konzentriert sich vollends auf die Verschwörungstheorien von irgendwelchen wirklichkeitsfremden Psychopathen. Beispiel

Gute Zensuren?

Wirklich heftig geht's bei *Area 51* nicht zur Sache. Trotzdem wurde geschnitten, was das Zeug hält.

Wir wunderten uns, warum bei manchen Zwischensequenzen der Bildschirm plötzlich schwarz wurde. Glücklicherweise schaute Midways PR-Manager Peter Weiss bei uns in der Redaktion vorbei: „Es gibt drei Varianten. Für die Konsole ist eine ungeschnittene US-Fassung erschienen, mit Blut und ganzen Zwischensequenzen. Die EU-Version bietet zwar auch roten Saft, aber Szenen wie Exekutionen werden ausgeblendet. Da wir kein Risiko eingehen wollten, entschieden wir uns, für den PC erst einmal eine doppelt geschnittene Fassung herauszubringen.“ Trotzdem erhielt das deutsche *Area 51* keine Jugendfreigabe. Da hilft nur noch auswandern.



»Preistipp:
Akupunktur in Polen.

So spielt sich Area 51

Kleine graue Männchen, mutierte Militärs und Zombie-Wissenschaftler: In der Area 51 gibt es ordentlich was zu tun und mächtig viel zu entdecken. Packen Sie's an!



»Falsch! Weltallergikern mit Taschenlampen aufleuern.«



»Das kommt davon, wenn die Frau nicht am Herd steht.«

BALLERN

Zwar ist das Waffenarsenal überschaubar, aber sehr effektiv. Sie dürfen sogar Maschinenpistolen und Schrotflinten beidhändig benutzen.



MUTIEREN

Im Verlauf der Geschichte verwandelt sich Held Ethan selbst in einen hirnlosen Mutanten. Dafür gibt es coole Nebeneffekte wie Feuerbälle.



SCANNEN

An jeder Ecke der Militärbasis liegen streng geheime Dokumente und mysteriöse Unterlagen herum. Scannen Sie diese, gibt es Bonusfilmchen.



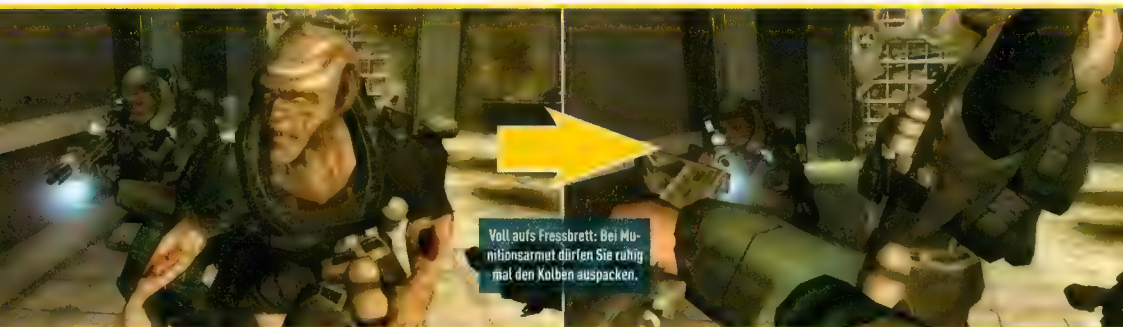
gefällig? In Roswell ist kein simpler Wetterballon, sondern eine fliegende Untertasse mit kleinen Männchen abgestürzt. Die Amerikaner haben die ganze Mondlandung in einem kleinen versifften Filmstudio gedreht und damit die ganze Welt verarscht. Und der Geheimbund der so genannten Illuminaten trifft sich regelmäßig in Atom-U-Booten im Atlantik und plant eine neue Weltordnung. Kapiert?

HIER WIRST DU ZUM TIER!

Dass Area 51 nicht wirklich innovativ daherkommt, zeigt schon der Spielbeginn. Wie immer startet es mit einer angeblichen Routineemission für den Helden. Kurze Zeit später herrscht im Militärkomplex – oh Wunder! – das pure Chaos. Ein Virus wütet in der Area 51 und verwandelt Wachmänner und Wissenschaftler in blutrünstige Mutanten. Zu allem Überfluss randalieren sechsäugige Aliens, nervige

Krabbelviecher und die blutrünstige Armee der Illuminaten in den Gängen herum. „Blutrünstig? Aber ich sehe doch gar kein Blut auf den Bildern!“, fragen Sie jetzt. Was Sache ist, erfahren Sie im Kasten „Gute Zensuren?“. Als Ethan Cole, der seine Erlebnisse zwischen den Einsätzen in Standbildern und deprimierenden Erzählungen reflektiert, steht Ihnen zu Beginn der Geschichte noch ein schlagfertiges Team zur Seite,

das aber nach und nach draufgeht. Manch einen nieten Sie sogar eigenhändig um, weil er sich in eine unansehnliche Kreatur verwandelt hat. Als Ethan selbst das Virus abbekommt, präsentiert der Titel mal was Außergewöhnliches: Mit Tastendruck verwandeln Sie sich in einen wütenden Mutanten. Ihre Hände sind glühende Krallen, Ihr Blickfeld färbt sich schneeweiß und dann blutrot und Sie verfügen über neue physische Fertig-



Voll aufs Freßbrett: Bei Munitionsarmut dürfen Sie ruhig mal den Kolben auspacken.

AREA 51

VERGLEICH



ACTION

85%

Feuer frei! Mutanten und feindliche Soldaten gibt es genug.

90%

Ständig penetrieren Sie Zombies und andere Hüllenkreaturen. Wow!

80%

Grundsolide Shooter-Action mit viel Fahrzeug-einsatz.

GILAFIK

70%

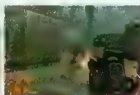
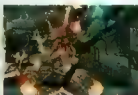
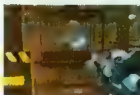
Für eine Konsolenumsetzung schaut es gar nicht so schlecht aus.

94%

Neben Half-Life 2 die absolute Referenz in Sachen Optik.

80%

Vor zwei Jahren wären wir noch ausgeflippt. Heute nichts Besonderes.



INNOVATIONEN

80%

Neue Ideen für Ego-Shooter sind rar. Viel Action, nichts dahinter.

80%

Battern, battern, Schalter suchen, battern. Abwechslung finden Sie woanders.

80%

Ordentliche Spielmechanik, aber nicht wirklich viel Neues.

SPIELSPASS

80%

Unterhaltsame Kost, aber das kennen wir schon besser.

80%

Gänsehautpur: Atmosphärische Zombiethat mit Edel-Optik.

80%

Ordentliche Shooter-Action mit veralteter Technik.

80%

80%

20%

20%

70%

70%

30%

30%

80%

80%

15%

15%

SPIELELEMENTE: GRÜN=Action, ROT=Story

512 MB RAM

CPU mit	800x600x16	1.000 MHz	1.024x768x32
CPU mit	800x600x16	1.500 MHz	1.024x768x32
CPU mit	800x600x16	2.000 MHz	1.024x768x32
CPU mit	800x600x16	2.500 MHz	1.024x768x32
CPU mit	800x600x16	3.000 MHz	1.024x768x32

Geforce2 MX	Geforce3 Ti-200	Geforce FX 5200	Geforce4 Ti 4200	Geforce FX 5700	Radeon 9400 XT	Geforce 5900 XT	Geforce FX 5950	Radeon 9800 Pro
■	■	■	■	■	■	■	■	■
■	■	■	■	■	■	■	■	■
■	■	■	■	■	■	■	■	■
■	■	■	■	■	■	■	■	■
■	■	■	■	■	■	■	■	■
■	■	■	■	■	■	■	■	■
■	■	■	■	■	■	■	■	■
■	■	■	■	■	■	■	■	■
■	■	■	■	■	■	■	■	■

1.024 MB RAM

CPU mit	800x600x16	1.000 MHz	1.024x768x32
CPU mit	800x600x16	1.500 MHz	1.024x768x32
CPU mit	800x600x16	2.000 MHz	1.024x768x32
CPU mit	800x600x16	2.500 MHz	1.024x768x32
CPU mit	800x600x16	3.000 MHz	1.024x768x32

Geforce2 MX	Geforce3 Ti-200	Geforce FX 5200	Geforce4 Ti 4200	Geforce FX 5700	Radeon 9400 XT	Geforce 5900 XT	Geforce FX 5950	Radeon 9800 Pro
■	■	■	■	■	■	■	■	■
■	■	■	■	■	■	■	■	■
■	■	■	■	■	■	■	■	■
■	■	■	■	■	■	■	■	■
■	■	■	■	■	■	■	■	■
■	■	■	■	■	■	■	■	■
■	■	■	■	■	■	■	■	■
■	■	■	■	■	■	■	■	■
■	■	■	■	■	■	■	■	■

PRÜFSTAND

S'KILL-O-METER

Einstiegsfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist das Spiel was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Maus kabel stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!

KEINE-ANDEREN-HOBBYS-HABER

PC-ACTION-ABONNENT

ZOCKER-WEIBCHEN

DURCH-SCHNITTS-SPIELER

LÖSUNGS-BUCH-KAUFER

GEGEN-FRAUEN-VERLIERER

NUR-MOORHÜHN-SPIELER

LEISTUNGSMERKMALE

Area 51 kann die Konsolenherkunft nicht verleugnen. So sind Sie bereits mit einer 2-Gigahertz-CPU, Geforce FX 5900 XT/Radeon 9600 XT sowie 512 Megabyte RAM gut gerüstet, um gegen die aggressiven Außerirdischen anzutreten. DX7-Gratikkarten ohne Shader-Hardware werden nicht unterstützt. Bei Leistungsgewässen verringern Sie die Auflösung und schalten die hoch aufgelösten Texturen ab.

PRO & CONTRA

- + Unterhaltsames Szenario
- + Nette Grafik
- + Krachende Soundkulisse mit Promi-Sprechern
- + Mutanten-Modus
- + Zweihändiges Battern
- + Ideales Spielprinzip
- + Gelegentliche Abstürze
- + Monotoner Spielverlauf
- + Wenig Atmosphäre
- + Nervige Wackelwaffen
- + Fehlende Gegnervielfalt
- + Unspektakulärer Mehrspieler-Modus



keiten. So legen Sie die abgeduldeten Maschinenpistolen und Schrotflinten zur Seite und beehren Ihre Gegner einfach durch paar kräftige Schläge in die virtuelle Visage. Dadurch füllt sich die Mutationsleiste. Ist diese leer, suchen Sie einen leblosen Körper und saugen ihn aus, um wieder als Möchtegern-Hulk herumtoben zu können. Auch Feuerbälle schmeißen Sie nach Herzenslust durch die Gegend.





Der Mann im Mond

Wir wussten es schon immer! Die Amis sind mit Vorsicht zu genießen. Wenn es nach ein paar Querköpfen geht, war die ganze Mondlandung nur eine groß angelegte Inszenierung – auf der Erde! Warum flattert die US-Flagge? Wieso sind keine Sterne zu sehen? Sind die Lichtquellen physikalisch korrekt? Unsere Antwort auf all diese Fragen: „Sucht euch ein Hobby, ihr Freaks!“ Area 51 parodiert diese Thematik in einer Mission, bei der Sie in einem Filmstudio mit Mondlandungsrequisiten herumhüpfen.



Sehenswürdigkeit:
Der schiefe Schneemann von Riesa.

GEWOHNTE KOST

Der Spielverlauf von Area 51 gestaltet sich zu monoton. Sie hetzen hin und her, suchen Zugangskarten, öffnen Tore, beschützen Kameraden und bedienen Geschütze. Das kommt uns alles viel zu bekannt vor, um noch wirklich zu begeistern. Kleine Randbemerkung: In der ungeschnittenen Fassung benötigen Sie statt Chipkarten die abgetrennten Hände von Wissenschaftlern, um in die

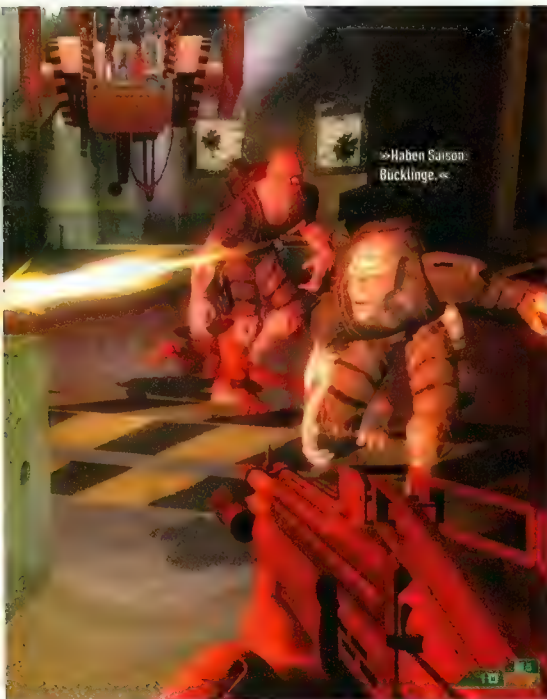
gesicherten Bereiche vorzudringen ... Den Großteil der Spielzeit schießen Sie möglichst viele Aliens und Mutanten über den Haufen. Nach wenigen Stunden ist die Luft raus, Langeweile macht sich breit. Und bei der durchgeknallten Thematik interessiert es auf einmal nicht mehr, was genau der fadenscheinige Dr. Cray im Schilde führt und ob Ethan Cole das Virus loswird oder nicht. Das Spielprinzip wirkt einfach zu ausgelaugt.

DÉJÀ-VU-ERLEBNIS

Technisch präsentiert sich der ursprüngliche Konsolentitel solide, wobei PC-Zocker optisch ansprechendere Shooter gewohnt sind. Die Gegner schauen alle gleich aus und obwohl die Macher von den Midway Studios Austin eine düstere und geheimnisvolle Atmosphäre erzeugen wollten, gibt es nur selten Schockmomente. Besonders nervig empfanden wir die Wackel-Einrichtung, die den Spieler wohl besser in

die Situation von Ethan Cole versetzen soll. Beim beidhändigen Ballern etwa zittert das Bild dermaßen, dass der Inhalt unserer nervösen Mägen zu rebellieren begann. Der Mehrspieler-Modus präsentiert sich ähnlich unspektakulär wie der Vorbau von Paris Hilton. Wie beim Einzelspieler kommt Area 51 nicht über die Einstufung „Alles schon mal da gewesen“ hinaus. Für ein paar vernünftige Stunden reicht aber allemal.

LUKASZ CISZEWSKI



Haben Saison
Bucklinge.

FAZIT

LUKASZ
CISZEWSKI

Militärbasen, Gegnerhorden, Viren – es ist an der Zeit, dass sich die Entwickler von Shootern etwas Frisches ausdenken. Bitte nicht missverstehen, anfangs hatte ich Spaß mit Area 51. Ethans Mutationen lockern das Leveldesign eine Weile auf. Irgendwann ist die Luft aber raus. Blöd ist auch, dass ein simpler Zettel das Handbuch ersetzt, der falsche Informationen in über 16 Sprachen enthält. Das digitale Handbuch finden Sie nämlich nicht auf DVD, sondern im Spielverzeichnis auf Ihrer Festplatte.

FAZIT

JOACHIM
NESSE

In der Not frisst der Teufel Fliegen. Und die Not heißt für Spieler meistens Sommer. Da diesen Monat kein besserer Ego-Shooter erscheint, spiele ich Area 51. Ich unterdrücke das Déjà-vu-Erlebnis, das mir die monotone Gegnerparade vermittelt, und ballere vor mich hin. An manchen Stellen macht Area 51 trotzdem richtig Laune. Nämlich dann, wenn ich im Team gegen das Mutantenpack kämpfe. Schade, dass die Entwickler keine frischen Ideen am Start haben. Standard-Shooter gibt es wie Sand am Meer. Sogar ungeschnittene.

AREA 51

MINDESTENS: 1,2 GHz, 256 MByte RAM, 3 GByte HD, WinXP
SINNVOLL: 2 GHz, 512 MByte RAM

GENRE: Ego-Shooter
PREIS: Ca. € 40,-
ENTWICKLER: Midway Studios Austin
VERTRIEB: Midway
INTERNET: www.area51-game.com
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Keine Jugendfreigabe
TERMIN: Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: PC: 1 Spieler
(Team-)Deathmatch, CTF, Capture the Flag, Infection; 1 Sp./DVD
NETZWERK: 2-16 Spieler
INTERNET: 2-16 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG
STEUERUNG
GRAFIK
SOUND
MEHRSPIELER

EINZELSPIELER

70

BEFRIEDIGEND – Innovationsloser Shooter mit abgefahrenen Thematik.



FAZIT

HARALD FRÄNKEL

Endlich mal wieder eine gute Filmumsetzung! *Fantastic 4* ist im kooperativen Modus besonders lustig: Spieler 1 hält den Typen fest, Spieler 2 haut ihm die Futterglunze breit. Sehr schön. Allerdings empfehlen wir zwei Gamepads, denn zwei Zocker an einer Tastatur brechen sich wohl gegenseitig die Finger. Okay, obwohl ich die Kamera manuell nachjustieren kann, geht schon mal die Übersicht flöten – doch mich stört das nicht wirklich.

Vier schaukeln das schon!

Jetzt haben es die **FANTASTIC 4** auf den PC geschafft. Mit dem Strampelhosen-Quartett retten Sie einmal mehr die Welt. Und treffen dabei auch auf Erzfeind Dr. Doom.

Auf diesen Titel haben alle Fans der *Fantastic 4* sehlichst erwartet ... Genau, alle beide! Denn sind wir ehrlich: Im Vergleich zu *Super-Bat-* oder *Spider-Man* fristet das Blaue-Strampelhosen-Quartett hierzulande ein Schattendasein und der Name „Die Fantastischen Vier“ verbindet Otto Normal eher mit einer teutonischen Sprechgesangsgruppe. Eventuell ändert sich das mit dem Kinofilm. Das Spiel jedenfalls hätte auch viele „troye“ Fans verdient. Die Entwickler haben es an den Hollywood-Streifen angelehnt und durch Inhalte aus den Comics erweitert. Entstanden ist ein flottes Prügel-spiel, bei dem Sie in zehn linearen Levels allerlei seltsame Typen und Kreaturen, Zwei-

schenbosse und noch stärkere Oberheinis verhaufen. Auf Tour gehen Sie je nach Mission solo, zu zweit oder gar mit allen vier Superhelden. Natürlich steuern Sie nur einen, den Rest der Schlägertruppe übernimmt Kollege PC. Jeder Charakter kann boxen, treten und zupacken und besitzt darüber hinaus sechs Kombinationsattacken sowie drei „kosmische Kräfte“.

ROLLENSPIEL-ANLEIHEN

Die neun Sonderfähigkeiten können Sie im Lauf der Zeit steigern, sodass Ihre Schützlinge immer stärker werden. Jeder hat andere Eigenschaften: Reed Richards, Mr. Fantastic, ballert sogar weit entfernten Gegnern eine rein, weil er seine Gliedmaßen wie ein Kau-

gummi dehnen kann (siehe Bild rechts unten). Johnny „Die Fackel“ Storm schleudert unter anderem Feuerbälle. Seine Schwester Sue, die Unsichtbare, setzt auf Überraschungsmomente, Energiestöße und verpasst Kampfgenossen bei

Bedarf Schutzkuppeln. Der superstarke Ben „Das Ding“ Grimm (Bild links unten), agiert dagegen wie ein Catcher und wirft schon mal mit Autos. Es ist möglich und oft sogar nötig, flink zwischen den Helden zu wechseln. In einer Situation etwa muss Sue die Arme eines gigantischen Monsters fixieren (Bild oben), damit ein Kumpkan die nur dann verwundbare Kreatur attackiert. Fazit: Wer sich in die reichlich komplexe Steuerung fieselet und sich nicht an dem auf Dauer vergleichsweise simplen Spielprinzip stört, liegt als Actionfan bei *Fantastic 4* richtig. HARALD FRÄNKEL

FANTASTIC 4

MINDESTEN:
800 MHz,
256 MByte RAM,
2,7 GByte HD,
Win98
SINNVOLL:
2 GHz, 512 MByte
RAM, Gamepad

GENRE: Action
PREIS: Ca. € 40,-
ENTWICKLER: 7 Studios
VERTRIEB: Activision
INTERNET: www.f4thegame.com
SPRACHE: Engl., Dt. in Vorb.
USK-FREIGABE: Ab 16 Jahren
TERMIN: Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: PC: 1-2 Spieler
NETZWERK: -
INTERNET: -

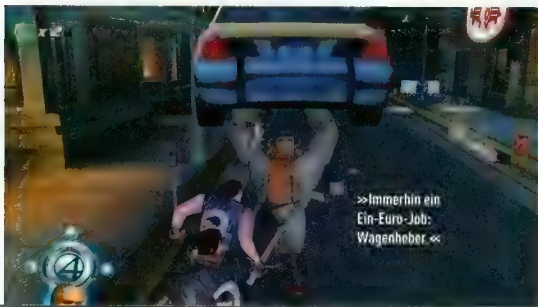
GUT – Geradliniger Prügelspaß mit vielen freispielfähigen Extras.

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG
STEUERUNG
GRAFIK
SOUND
MEHRSPIELER

EINZELSPIELER

77



Star Wraith 4

Das ist ja mal was Neues: ein Weltraum-Ballerspiel, das mit einem Rätsel beginnt! Denn zunächst gilt es bei *Star Wraith 4: Reviction*, den Joystick zu kalibrieren, was wegen Formulierungen wie „Joystick testen, dann Mausklick auf die Achsen hoch-/runterwerfen“, alles andere als einfach ist. Zum Glück sind die restlichen Bildschirmtexte offenbar nicht von einem afghanischen Bauarbeiter übersetzt worden, sonst müssten Sie komplett mit der englischen Sprachausgabe auskommen. Tja, worum geht es bei diesem Spiel? Um das Übliche: Stinkfiese Außerirdische und ein paar menschliche Rebellen bedrohen die Erde und Sie verwesen die Sackgesichter in die Schranken. Als Mitglied eines Elite-Geschwaders düsen Sie durchs All, befähigen computergesteuerte Flügel-männer und ballern, was das

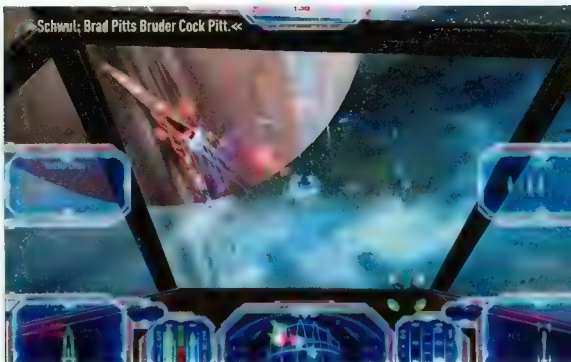
Zeug hält. Vor jeder Mission wählen Sie jeweils einen Schiffstyp und stellen die Bewaffnung zusammen. Insgesamt ist der Titel auch wegen der mageren Technik eine Art Aldi-Freelancer: okay, aber wahrlich nichts für Gourmets. Etwas mehr Spaß kommt beim Mehrspieler-Modus auf, wobei Sie jedoch im Internet ewig suchen, um Gleichgesinnte zu finden.

HARALD FRÄNKEL

FAZIT

HARALD FRÄNKEL

Schön, dass bei manchen Firmen auch Praktikanten verantwortungsvolle Aufgaben übernehmen dürfen. Aber fast immer gleich ablaufende Missionen und eine Kampagne, die eine Story drübe durch vorgelassene Texte erzählt? Nee, das ist zu wenig.



STAR WRAITH 4: REVICTON

DAS URTEIL

MINDESTENS: 700 MHz, 128 MByte RAM, 50 MByte HD, Windows 95
SINNVOLL: 1 GHz, 256 MByte RAM, Flügeltick

GENRE: Action
PREIS: Ca. € 20,-
TREND: Trend
VERTRIEB: Trendverlag
INTERNET: www.trendverlag.de
SPRACHE: Englisch (dt. Text)
USK-FREIGABE: Ab 6 Jahren
TERMIN: Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: PC: 1 Spieler
Dogfight, Team vs. Team (CTS),
div. Kooperativ-Modi; 1 Sp./CD
NETZWERK: 2-8 Spieler
INTERNET: 2-8 Spieler

PREIS/LEISTUNG
STEUERUNG
GRAFIK
SOUND
MEHRSPIELER

EINZELSPIELER

56

AUSREICHEND – Ein Weltraum-Ballerspiel wie frisch vom Wühltisch.

Conspiracy

Es gibt Tage, an denen das Leben als Spielereakteur keinen Spaß macht. Anfang Juli war wieder so einer. Der Shooter *Conspiracy: Weapons of Mass Destruction* lag auf dem Tisch des Testers. Blöd jedoch, dass sich kein Rechner fand, der den Titel installieren wollte. Nach einem halben Tag Stress und einem CD-Laufwerkswechsel frohlockt der Tester und beginnt zu zocken. Die Freude währt nicht lange, denn die Optik des Agentenshooters ist ein Schlag ins Gesicht. Texturen, die vor einer halben Dekade schon unaktuell waren. Waffenmodelle, die in der *Half-Life 1*-Modifikation *Counter-Strike* besser aussahen. Eine Auflösung von 640x480, die nur umständlich in der Spielverzeichnisse verändert werden kann. Garniert wird dieser Augengraus mit einem Level-design, das sogar Spielern

eher ein Knurren denn ein Lächeln abringt. Besonders viel Spaß haben Sie im zweiten Level, bei dem Sie zu Missionsbeginn direkt vor zwei Scharfschützen und einem Typen mit Raketenwerfer auftauchen. Sogar auf dem Schwierigkeitsgrad „Leicht“ recken Sie ständig ab. Das nennen wir mal durchdacht. Nee, dann doch lieber ins Kino.

LUKASZ CISZEWSKI

FAZIT

LUKASZ CISZEWSKI

Der Name ist Programm. *Conspiracy: Weapons of Mass Destruction* ist schlimmer als das, was die Amerikaner im Irak vermuteten. Das Spiel ist eine Qual für Augen, Ohren, Körper, Geist und verstoßt beinahe gegen die Genfer Konventionen.



CONSPIRACY

DAS URTEIL

MINDESTENS: 800 MHz, 256 MByte RAM, 450 MByte HD, Win98
SINNVOLL: 1 GHz, 512 MByte RAM, gute Nerven

GENRE: Ego-Shooter
PREIS: Ca. € 40,-
ENTWICKLER: Oxygen
VERTRIEB: East Entertainment
INTERNET: conspiracywmd.com
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Keine Jugendfreigabe
TERMIN: Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Der Einzelspielermodus ist schon Strafe genug.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: -
INTERNET: -

PREIS/LEISTUNG
STEUERUNG
GRAFIK
SOUND
MEHRSPIELER

EINZELSPIELER

40%

UNGENÜGEND – In jeder Hinsicht veraltet und unglaublich nervig.



Wer in **FALCON 4.0: ALLIED FORCE** seinen schnittigen F-16-Flieger in die Luft bringen und dort halten will, sollte viel Zeit haben. Allein schon um das 716 Seiten dicke PDF-Handbuch zu studieren, braucht es viel Geduld.

Kein Witz – das mitgelieferte PDF-Handbuch übertrifft in Sachen Umfang die meisten *Harry Potter*-Bände. Aber der fette Wälzer ist bei *Falcon 4.0: Allied Force* auch bitter nötig. Denn wer es noch realistischer mag, schlägt gleich eine militärische Laufbahn ein ... Sicherlich fragen Sie sich, warum das Ganze nicht *Falcon 5.0* heißt, da der vierte Teil ja schon ewig erhältlich ist. Die Antwort ist einfach: Es handelt sich hier um eine in ziemlich jeder Hinsicht aufgemotzte Neuauflage. Ein echter Nachfolger ist *Allied Force* also nicht und sogar einige Kampagnen sind lediglich überarbeitete Versionen vergangener Flugesätze.

BIBLISCHE AUSMASSE

Schlaue Menschen drücken sich vor dem Spielen die Tastatur-Belegung aus. Das sind zwölf DIN-A4-Seiten, was einen kleinen Eindruck davon vermittelt, wie tief die Entwickler ins Detail gingen. So ziemlich jede Taste ihres Keyboards ist mehrfach belegt und ein anständiger Flight-Stick ist Pflicht. Glücklicherweise lässt sich der Realitätsgrad des Ganzen den eigenen Bedürfnissen anpassen und verschiedene Schwierigkeitsstufen machen Anfängern das Leben leichter. Der Trainings-Modus hilft wenig, denn erklärt wird hier gar nix. Man versetzt Sie nur in verschiedene Situationen, die Sie auf eigene Faust meistern.

SIEHT GANZ SCHÖN ALT AUS

Einzel-Fliegern und Mehrspieler-Piloten stehen Spielmodi wie Dogfight, Tactical Engagement oder Campaign zur Auswahl, wobei der Mehrspieler-Teil nur Spaß macht, wenn Sie mit versierten Piloten Duell ausfechten. Sind Sie in der Luft, fällt vor allem Ihre detaillierte F-16 auf. Aber auch die absolut hässlichen Landschaften inklusive oberhässlicher Matsch-Texturen. Soundtechnisch geht auch nicht die Post ab, was bei einer Extrem-Simulation nicht wirklich verwundert. Selbst wenn unser Fazit abgedroschen klingt, ist es die nackte Wahrheit: Otto Normalspieler lassen die Finger davon und Fans kaufen es sowieso.

AHMET ISCIÜRK

FAZIT

AHMET ISCIÜRK

„Hmm ... Was wohl passiert, wenn ich einen dieser unzähligen Knöpfe drücke? Vielleicht sollte ich doch mal das über 700 Seiten dicke PDF-Handbuch lesen, das mindestens so fett ist wie Paris Hiltons Stecherliste.“ So klangen meine *Falcon*-Selbstgespräche. Ich studierte das Handbuch dann während meines zweiwöchigen Hafturlaubs und siehe da: Ich bin jetzt ein ziemlich ordentlicher Pilot. Freiwillig hätte ich mir den Stress sicherlich nicht gegeben, aber für Geld tue ich alles und als echter Mostem sollte man sowieso wissen, wie man ein Flugzeug steuert. (Der letzte Satz ist nur Spaß!)



FALCON 4.0: ALLIED FORCE

MINDESTENS: 1,2 GHz,
128 MByte RAM,
1,5 GByte HD,
Win98, Joystick
SINNVOLL: 2 GHz, 512 MByte
RAM, WinXP
GENRE: Flugsimulation
PREIS: Ca. € 30,-
ENTWICKLER: Lead Pursuit
VERTRIEB: ASH-Games
INTERNET: www.vardsim.de/falcon
SPRACHE: Englisch
USK-FREIGABE: Ab 16 Jahren
TERMIN: 1. August 2005

MEHRSPIELER-OPTIONEN: PC: 1 Spieler
Dogfight, Tactical Engagement,
Campaign; 1 Spieler pro CD
NETZWERK: 2-16 Spieler
INTERNET: 2-16 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG **7,5**
STEUERUNG **8,5**
GRAFIK **7,5**
SOUND **7,5**
MEHRSPIELER **7,5**

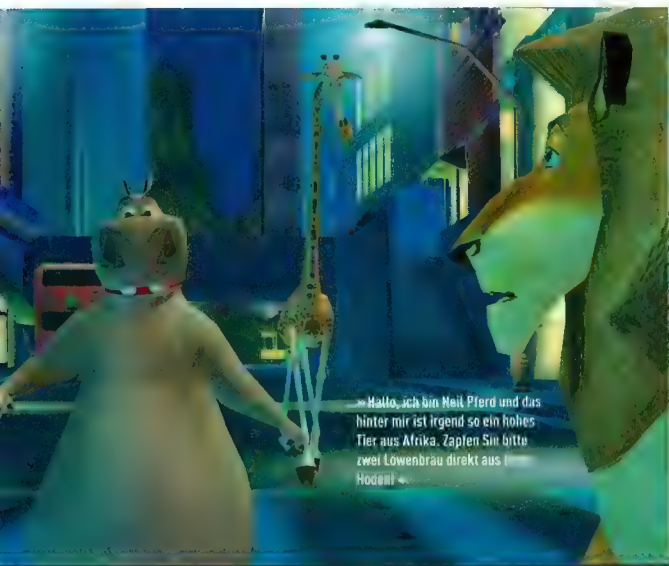
EINZELSPIELER

70

BEFRIEDIGEND – Hardcore-Flugsimulations-Fans haben eine neue Lebensaufgabe.

Tier gewinnt!

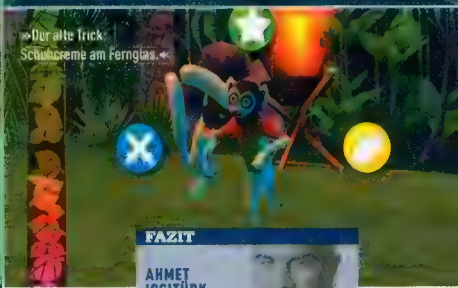
Im Filmlicenz-Spiel **MADAGASCAR** geht es noch kindgerechter zu als auf der Neuerland Ranch. Sie hüpfen mit ausgebrochenen Zootieren durch kunterbunte Comic-Levels und erleben jede Menge Minispielchen.



»Hallo, ich bin Meik Pferd und das hinter mir ist irgend so ein hohes Tier aus Afrika. Zäpfen Sie bitte zwei Löwenbrau direkt aus! Hoooni!«



»Trotz ihrer Leibestulle stürzen sich alle Männer auf Oprah Winfrey.«



»Der alte Trick: Schulterspiele am Fernglas.«

FAZIT

AHMET ISÇITÜRK

Die coolen Meister von Dreamworks haben mal wieder einen computeranimierten Kinohit am Start – und da ist das passende Computerspiel genauso unvermeidlich wie Deutschlands baldiger Untergang. Wie der Kinofilm *Madagascar* ist auch das kurzweilige Rummelhüpf von Activision auf ein jüngerer Publikum zugeschnitten. Sie steuern in abwechselnder Reihenfolge einen freundlichen Löwen, ein abenteuerlustiges Zebra, eine neurotische Giraffe, ein mutiges Nilpferd und einen Trupp militanter Pinguine. Natürlich haben alle Viecher verschiedene Spezialfähigkeiten, die beim Vorankommen im Spiel essenziell sind. Das Zebra Marty kickt verschlossene Tore auf, Giraffe Melman benutzt seine langen Beine als Rotor, um über weite Strecken zu schweben, und die Pin-

guin-Gang überwindet Hindernisse durch kluge Zusammenarbeit.

TIERE VOR DER KAMERA

Mit dieser tierischen Heldenschar kämpfen, schleichen und hüpfen Sie sich durch elf relativ einfallslos designte Levels. Dazu kommen noch diverse Minispielchen, die Sie entweder im so genannten Zoovienir-Shop kaufen oder in Form von Arcade-Spielautomaten entdecken. Darunter sind einige echt spaßige Disziplinen wie eine Art Eisstockschießen, an dem sogar zwei Spieler teilnehmen können. Cool ist auch das Tiki-Minigolf für maximal sechs menschliche Kontrahenten. Ohne diese Minispielchen wäre *Madagascar* nur halb so gut, denn das eigentliche Abenteuer ist auf die Dauer ziemlich öde. Zwar bietet jeder Level irgendwie was Neu-

es, aber dafür tun Sie innerhalb eines Levels immer nur das Gleiche. Lernt die Giraffe etwa am Level-Anfang wie ein Helikopter zu schweben, tun Sie fünf Minuten lang nix anderes. Gepaart mit der etwas hakeligen Steuerung, einer störrischen Kamera und der nicht gerade überragenden Technik reicht es gerade noch für ein „befriedigend“. Adieu!

AHMET ISÇITÜRK

Ein Spiel für die ganz Kleinen. Damit meine ich nicht die Gehirne meiner Kollegen, sondern Kinder. Die knuddelbunten Kinohelden bewältigen relativ belanglose und überaus einfache Aufgaben. Diverse Minispielchen sorgen dafür, dass sich die Eintönigkeit des Ganzen in Grenzen hält. Wer Nachwuchs daheim hat, macht mit dieser politisch korrekten Kinderüberwachung aber nix falsch.

MADAGASCAR

MINDESTENS: 800 MHz, 256 MByte RAM, 800 MByte HD, Win98
SINNVOLL: 1,5 GHz, 512 MByte RAM

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Tiki-Minigolf, Shuffleboard, Lemuren-Rave, 1-6 Sp./CD

GENRE: Action
PREIS: Ca. € 29,-
BEHOEF: Beonex
ENTWICKLER: Activision
VERTRIEB: www.activision.de
INTERNET: Deutsch
USK-FREIGABE: Ohne Altersbeschränkung
TERMIN: Erhältlich

BEFRIEDIGEND – Harmlose Filmmusik für die jüngeren Zucker.

DAS URTEIL

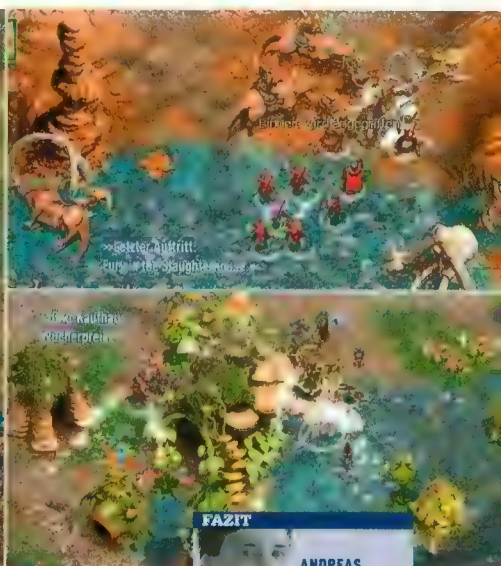
PREIS/LEISTUNG
STEUERUNG
GRAFIK
SOUND
MEHRSPIELER

EINZELSPIELER

62

Mit Messer und Fabel

RISING KINGDOMS schickt Sie in eine klassische Fantasywelt. Dort schneiden Sie sich durch Horden von Drachen und anderem Gekröse. Das ist trotzdem nicht ganz so geil, wie ein Wiener Schnitzel zu verdrücken.



FAZIT

ANDREAS
BERTITS

Standardkost verkauft sich gut, warum also Neuerungen riskieren? So könnte das Motto von *Rising Kingdoms* lauten. Wenn Sie *Warcraft 3* gezeugt haben, fühlen Sie sich im neuen Fantasy-Echtzeit-Strategiespiel von Haemimont Games von Anfang an wohl.

ALLE DREI ZUSAMMEN

Wenn drei sich streiten, freut sich der Spieler. Menschen, Wald-Fuzzis und die finsternen Sinistri hauen sich in der Fantasywelt Equiada die Köpfe ein – und Sie sind mittendrin. Natürlich – wie könnte es anders sein – als Anführer eines der Völker. In klassischer Manier ziehen Sie Gebäude hoch, um eine Armee unter Ihre Fittiche zu bekommen und den Feinden damit den Garaus zu machen. Kennen Sie alles schon? Wir auch. Aber das muss ja nicht unbedingt

schlecht sein, oder? Der Clou des Spiels: Auf den recht großen Karten befinden sich viele „Nester“ bössartiger Wesen. Diese vernichten Sie nicht, wie in anderen Genre-Vertretern, sondern versklaven die Unholde. Auf diese Weise fügen Sie deren Kampf-Eigenschaften Ihren eigenen hinzu. Überfallen Sie beispielsweise ein Elfen-Dorf, können Sie ab diesem Zeitpunkt elfenartige Bogenschützen bauen – nette Idee.

IM WESTEN NICHTS NEUES

Abgesehen davon erwarten Sie allerdings stets gleich ablaufende Missionen. Nach dem Motto: Kennen Sie eine, kennen Sie alle. So kommt recht schnell Langeweile auf. Die bunte 2D-Grafik reiht auch nichts heraus. Vor allem aber lässt die miserable Sprachausgabe mit hirnerbrannten Sprüchen wie „Traue

nie einer Ziege“ oder „Ich hasse Schlachten“ am Humor der Entwickler zweifeln. Aufgrund der flotten Aufbauphase macht der Mehrspieler-Modus gegen bis zu sieben Freunde deutlich mehr Spaß. *Rising Kingdoms* erfindet das Rad nicht neu, ist einfach nur solider Durchschnitt. Wem das genügt, der tritt für 30 Euro ein in die aufstrebenden Königreiche ... ANDREAS BERTITS

Was soll man über *Rising Kingdoms* sagen? Nett, dass ich es gezeugt habe? Es wäre kein Verlust gewesen, hätte ich es nie zu Gesicht bekommen. Wenn das Szenario wenigstens neu wäre ... So kommt's mir vor, als hätte ich alles schon mal gesehen. Ja, habe ich auch. Immerhin fällt der Mehrspieler-Modus etwas besser aus. Der strotzt zwar auch nicht vor Abwechslung, garantiert aber einige vernünftige Stunden.

RISING KINGDOMS

MINDESTSYSTEMS:
800 MHz,
256 MByte RAM,
850 MByte HD,
Win98

SINNVOLL:
2 GHz,
512 MByte RAM

MEHRSPIELER-OPTIONEN:
(Team-)Deathmatch;
1 Spieler pro CD

GENRE: Echtzeit-Strategie
PREIS: Ca. € 30,-
ENTWICKLER: Haemimont Games
VERTEILBER: Black Bean/CDV
INTERNET: www.rising-kingdoms.de
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ab 12 Jahren
TERMIN: Erhältlich

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 2-8 Spieler
INTERNET: 2-8 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG
STEUERUNG
GRAFIK
SOUND
MEHRSPIELER

EINZELSPIELER

62

BEFRIEDIGEND – Standard-Fantasykost mit nettem Mehrspieler-Part.



Russisch Tod

Genau wie an alten Süßigkeiten beißen Sie sich auch an STALINGRAD ob des Schwierigkeitsgrads die Zähne aus.

Die sowjetischen Soldaten kauern in den Schützengräben und erwarten die Panzer der deutschen Wehrmacht. Da rumpeln die Stahl-Ungetüme heran. Die Hölle bricht los, als die Abwehr das Feuer eröffnet. Schon rauschen die ersten Bomber herbei und pflastern die einst schöne Farmgegend mit schmauchenden Kratern.

OPTIK NICHT AKTUELL

Ganz so bildlich, wie wir diese Szene beschrieben haben, sehen Sie die Action in Dtf-Games' Echtzeit-Strategietitel *Stalingrad* nicht. Eine völlig veraltete 2D-Grafik treibt Ihnen die Tränen in die Augen. Wo sind bloß meine Soldaten? Was bewegt sich denn da auf dem Feld, sind das Texturfehler? Ach nein, das sind ja meine Leute! Aufgrund der grottigen Optik gestaltet es sich oft schwierig, gezielt taktisch vorzugehen. Vor allem, wenn Sie durch schnieke 3D-Perlen wie *Codename: Panzers - Phase 2* verwöhnt sind. Dazu dröhnt Ihnen völlig unpassende Heavy-Metal-Mucke der Band „Skafandr“ aus St. Petersburg in die Lauscher. Das ist gerade so, als wenn Rapper Sido den Kirchenchor ersetzt.

ZWEIFRONTEN-KRIEG

In den beiden Kampagnen des Spiels erleben Sie den Vorstoß der deutschen Trup-

pen 1942/43 nach Stalingrad. Entweder aufseiten der Wehrmacht oder der Roten Armee. An den 36 Missionen knabern Strategen, die keinen großen Wert auf Optik legen und immer eine Lupe dabei haben, eine ganze Weile. Besonders interessant: Sichtlinien und Entfernung spielen eine wichtige Rolle. Na gut, würden Sie zumindest, ließen sie sich anständig einsetzen. Dafür bauten die Entwickler Landschaften nach, die auf Luftaufnahmen aus dem Krieg basieren. Das ist doch was, oder? Wer von Strategietiteln im Zweiten Weltkrieg nicht genug bekommt, kann trotzdem zugreifen. Wer jedoch etwas fürs Auge wünscht und auf satte Action steht, sollte sich vorher lieber den Test des Monats zu *Codename: Panzers - Phase 2* (ab Seite 74) durchlesen. ANDREAS BERTITS

FAZIT



ANDREAS BERTITS

Auch wenn Kollege Hesse mich jetzt lyncht: Man kann getrost sagen, die Zeiten von 2D sind vorbei. Wenn ich Soldaten mit der Lupe suchen muss, zehrt das inzwischen am Spielspaß. Trotzdem: Für den kleinen Strategiehunger eignet sich *Stalingrad* schon. Und für 30 Euro machen Taktiker nicht viel falsch.

STALINGRAD

MINDESTENS:	GENRE:	Echtzeit-Strategie
1 GHz	PREIS:	Ca. € 30,-
256 MByte RAM	ENTWICKLER:	Dtf-Games
1,5 GByte HD	VERTRIEB:	Black Bean/CDV
Win98	INTERNET:	www.stalingrad-game.de
SINKVOLL:	SPRACHE:	Deutsch
1,8 GHz	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
512 MByte RAM	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN:
Nein, dieses Mal sind Sie allein im Zweiten Weltkrieg.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: -
INTERNET: -

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG
STEUERUNG
GRAFIK
SOUND
MEHRSPIELER

EINZELSPIELER

61

BEFRIEDIGEND - Für Strategen ein interessanter, aber hässlicher Taktikkhappen.



Komm unter die Räder!

Wer von der Tour de France immer noch nicht genug hat, sattelt jetzt virtuelle Drahtesel und lässt beim RADSPORT MANAGER PRO – SAISON 05-06 als Rennstall-Chef kräftig in die Pedale treten.

Es gibt wirklich seltsame Menschen. Seit 1903 findet sich jedes Jahr im Juli ein offensichtlich masochistisch angehauchter Haufen in Frankreich ein, um drei Wochen lang durch die Gegend zu radeln. Dabei legen die Wahnsinnigen über 3.500 Kilometer zurück. Immer noch, auch im Zeitalter des Ottomators. Spätestens seit dem Riesenskandal 1998 wissen wir, dass solch überirdische Leistung ohne Drogen schwer zu schaffen ist. Beim *Radsport Manager Pro – Saison 05-06* ist das anders. Hier lehnen Sie sich in den Sessel zurück und lassen andere für sich strampeln. Das entspannt und funktioniert ganz ohne Mittelchen. Oder vielleicht doch nicht?

EXCEL ROSE

Der erste Blick auf das Hauptmenü schlägt auf den Magen. Unübersichtliche Riesentabellen präsentieren sich im knittigen Excel-Gewand, selten lockern mickrige Bildchen die triste Optik auf. Von einem Managerspiel erwartet niemand einen Schönheitspreis, doch etwas mehr Liebe zum Grafikdetail hätte dem *Radsport Manager Pro* gut getan. Insgesamt stehen Ihnen 40 Teams zur Verfügung, deren Namen nicht den Originalen entsprechen. Team Telekom schimpft sich „T-Lekom“, bei dem ein gewisser Jan Ullrich mitfährt. Aha. Trotzdem bietet der Manager teil alle Feinheiten, die eine WiSim braucht. Schlicht, aber umfangreich.

KOMMT ZEIT, KOMMT RAD

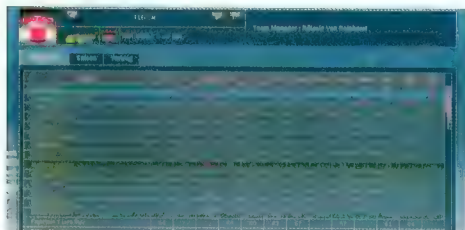
Im Gegensatz zum tabellarischen Planungs-Teil erkennt man bei den Rennen sofort, was Sache ist. Die überarbeitete 3-D-Engine präsentiert die Athleten in leicht verbesserter Pracht. Die Etappen dauern jetzt auch keine Stunden mehr, sondern beschränken sich auf maximal 40 Minuten. Mit wenigen Mausclicks verteilen Sie Anweisungen wie „Angriff“, „Sprint“ oder „Führungsarbeit leisten“ und regeln, wann die Jungs einen Drink zu sich nehmen und wie stark sie in die Pedale treten. Das macht Fans der Szene Laune, aber eben auch nur denen. Sonst heißt es: zweckmäßig, aber auf Dauer zu eintönig.

RALPH WOLLNER

FAZIT

RALPH WOLLNER

Für Leute, die kein Faible für Drahtesel haben, ist der *Radsport Manager Pro* so spannend wie angeln im Toten Meer. Man muss wirklich hart drauf sein, um den langen Etappen zu folgen, ohne dabei die Lust zu verlieren. Fans hingegen flippen aus und basteln sich den Kader zusammen, von dem sie immer schon geträumt haben. Und das mit allen Finessen wie Rahmenmarke, Sponsorenwahl und Mitarbeiterstab. Wer vom Tour-de-France-Fieber gepackt ist, sieht über den unübersichtlichen Managerteil und die fehlenden Lizenzen locker hinweg. Gute Fahrt!



»Ruhe vor Sturm: Terror-Zellen.«

RADSPORT MANAGER PRO

DAS URTEIL

MINDESTENS: 1 GHz,
256 MByte RAM,
1,5 GByte HD,
Win98
SINNVOLL: 1,5 GHz,
512 MByte RAM
GENRE: Sportmanager
PREIS: Ca. € 40,-
ENTWICKLER: Cyanide
VERTRIEB: Flashpoint
INTERNET: www.cycling-game.de
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ab 6 Jahren
TERMIN: Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: PC: 1 Spieler
Von Etappen über Turniere bis zur Karriere ist alles möglich.
NETZWERK: 2-20 Spieler
INTERNET: 2-20 Spieler

PREIS/LEISTUNG
STEUERUNG
GRAFIK
SOUND
MEHRSPIELER

EINZELSPIELER

65

AUSREICHEND – Genauso umfangreich wie langatmig. Für beinhardt Fans!

The Day After

Was, wenn die Kuba-Krise 1962 anders ausgefallen wäre? Was, wenn der Dritte Weltkrieg damals tatsächlich begonnen hätte? *The Day After* von G5 Software beantwortet diese Fragen in einem Echtzeit-Strategiespiel. Als Boss einer von vier Parteien führen Sie die gebeutelte Menschheit ins Gelobte Land. Wie das aussieht? Ungefähr so attraktiv wie die Bundeskanzlerkandidatin. Über sterile 2D-Landschaften rumpeln 3D-Panzer und erobern Gebiet für Gebiet. Zu Beginn ziehen Sie Ihre Fittzel-Einheiten rundenweise auf einer Karte und bestimmen den nächsten Einsatzort, während in Fabriken die Produktion von neuem Kriegsgerät auf Hochtouren läuft. Kommt es zum Kampf, geht es zäh in Echtzeit ab. Seltsamerweise verschwinden Ihre Einheiten nach jeder Schlacht, egal ob Sie gewon-

nen haben oder vernichtend geschlagen wurden. Damit zwingt Sie das Programm, ständig neue Einheiten zu bauen – seltsam. So interessant das Szenario um den Wiederaufbau nach einem Atomkrieg klingt, *The Day After* zockt sich wie jedes x-beliebige Strategiespiel. Taktische Standardkost – und die hätte hübscher herüberkommen dürfen. ANDREAS BERTITS

FAZIT



ANDREAS BERTITS

Mit dem gleichnamigen Kinofilm von 1983 hat *The Day After* nur dieses beklemmende Gefühl gemein. Hier aber ausgelöst durch beginnenden Augenkrebs und dem merkwürdigen Einheiten-Management. Aber das ist bekanntlich Geschmackssache.



THE DAY AFTER

MINDESTENS: 1 GHz, 256 MByte RAM, 1,5 GByte HD, Win98
SINNVOLL: 1,8 GHz, 512 MByte RAM
GENRE: Echtzeit-Strategie
PREIS: Ca. € 30,-
ENTWICKLER: G5 Software
VERTRIEB: Black Bean/CDV
INTERNET: thedayafter-game.de
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ab 16 Jahren
TERMIN: Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: PC: 1 Spieler
 Angriff, Eroberung, Capture the Flag; 1 Spieler pro CD
NETZWERK: 2-6 Spieler
INTERNET: –

AUSREICHEND – Runden- und Echtzeit-Strategiemix mit antiker Optik.

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG
STEUERUNG
GRAFIK
SOUND
MEHRSPIELER

EINZELSPIELER

57

Rollercoaster Tycoon 3: Soaked!

Hurra, es ist endlich da! Mit *Soaked!* kann ich meine ohnehin schon aufwendigen Freizeitparks in *Rollercoaster Tycoon 3* auch mit Wasserspielen aufpeppen. Nein, nicht was Sie jetzt wieder denken. Wir drehen keine Schmuddelfilme, sondern pflanzen ellenlange Wasserrutschen, Wasserfälle und Wellenbäder in die Botanik. Mehr als 50 neue Attraktionen und Achterbahnen warten auf Ihren Mausklick – und zahlende Kunden. Während die Erwachsenen lieber am Riesenpool entspannen, fahren die Kinder voll auf die brandneue Wasserachterbahn „The Roller Soaker“ und die Wasserkanone ab, die Sie auf die Besucher abfeuern können. Außerdem gehen Sie dank *Soaked!* jetzt auch unter die Maulwürfe. Wie der kleine Buddelfink legen Sie Tunnel an, um der Besucherströme Herr zu werden. Sogar unter Wasser ist

das kein Problem. Lediglich die Steuerung gibt sich manchmal zickig wie Kader Loth und verwirft den Bauantrag. Macht aber nichts. Dafür pfriemeln wir uns nun mit eigener Musik atemberaubende Shows mit Feuer, Laser und natürlich Wasser zusammen. Sowohl im freien Spiel in zwei neuen Szenarien als auch in der Kampagne mit neun Missionen. Auf geht's! MARC BREHME

FAZIT



MARC BREHME

Ich sage „ja“ zu deutschem Wasser! Vor allem in meinen Freizeitparks. Denn meine Gäste stehen drauf und planschen, was das Zeug hält, während es in meiner Kasse klingelt. Allein wegen der cleveren Tunnelbauerei ist *Soaked!* seinen Preis wert.



ROLLERCOASTER TYCOON 3: SOAKED!

MINDESTENS: 1 GHz, 128 MByte RAM, 800 MByte HD, Win98, RCT 3
SINNVOLL: 2 GHz, 512 MByte RAM
GENRE: Wirtschaftssimulation
PREIS: Ca. € 30,-
ENTWICKLER: Frontier Developments
VERTRIEB: Atari
INTERNET: rollercoastertycoon.com
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ab 6 Jahren
TERMIN: Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: PC: 1 Spieler
 Hier gibt es nur einen Bademeister; 1 Spieler pro CD
NETZWERK: –
INTERNET: –

GUT – Prima Add-on. Nicht nur für Wasserratten und Tunnelbauer.

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG
STEUERUNG
GRAFIK
SOUND
MEHRSPIELER

EINZELSPIELER

80

Sei ein Tittenwächter!

Wer beim Sex das Licht ausmacht, sollte einen Bogen um LULA 3D machen. Das Adventure zeigt nämlich permanent hemmungslosen Geschlechtsverkehr, Masturbation und Oralsex. Natürlich jugendfrei.



Nuttiger geht's wirklich nicht: Ein Minirock, der gerade mal die Hälfte des Hinterns bedeckt, ein herausschauender Tanga, haushohe Lackstiefel, tonnenweise Make-up und ein Vorbau, der sämtliche Baywatch-Stars erblassen lässt. Der Sprung in die dritte Dimension der virtuellen Pornoproduzentin Lula gefällt wahrscheinlich nur den völlig hoffnungslosen Fällen in der Männerwelt. Trotzdem hatten wir unseren Spaß mit dem Produkt, das auf der Vorderseite der Packung die „Bouncin' Boobs Technology“ anpreist. Übersetzt heißt das: Die unrealistisch riesigen Möpse der virtuellen Frauen in Lula 3D bewegen sich physikalisch korrekt. Toll!

NACKTE TATSACHEN

Wir geben es zu: Anfangs hielten wir den Titel für einen

Schrott-des-Monats-Anwärter. Nö! Obwohl das Abenteuer recht öde beginnt, entfaltet Lula 3D im Laufe des Geschehens echt solide Adventure-Qualitäten. Eine kleine Zusammenfassung der Geschichte: Drei Darstellerinnen aus Lulas Porno-Riege wurden gekidnappt. Und Sie sollen nun den Grund herausfinden. Herumliegende Gegenstände nehmen Sie vorsichtshalber mit. Sie wissen ja nicht, ob Sie die Sex-Heftechen noch irgendwann gebrauchen könnten. Das Inventar findet sich übrigens in Lulas Dekolleté. Auch sonst hat das Spiel so seine Eigenheiten. Suchen Sie etwa nach der Telefonnummer eines verdächtigen Kameramanns, sollten Sie mal bei den herumkutschenden Lesben im Badezimmer nachfragen. Vielleicht können die Ihnen weiterhelfen. Oder doch eher das kopulierende Paar im Gar-

ten, das Ihnen „Oooh, jaah! Nicht jetzt!“, entgegnet? Die Technik? Na ja. Alles recht hübsch anzuschauen, aber die Animationen könnten ruhig flüssiger sein. Und das Spielende gleicht einem Koitus Interruptus. Immerhin durchforsten Sie auf der Suche nach den Vermissten Schnapsladen, Videothek und Nachtclub. Sehen Sie, vertrautes Terrain!

LUKASZ CISZEWSKI

Das Szenario ist bizarr, keine Frage. Trotzdem versprühen die solide Optik und die manchmal witzigen Dialoge und Rätsel einen gewissen Charme. Prüden Moralisten fallen wegen der vielen nackten Brüste und unanständigen Masturbations-Szenen (Benutze „Mr. Dildo“ mit „Bett“) die Augen raus. Wer damit klarkommt, bekommt für 20 Euro ein recht kurzweiliges Erotik-Abenteuer, keinen virtuellen Porno.

LULA 3D

MINDESTENS:
1,5 GHz, 256
MByte RAM, 2,5
GByte HD, Win98

SINNVOLL:
2 GHz, 512 MByte
RAM, Grafikkarte
mit 128 MByte

GENRE: Adventure
PREIS: Ca. € 20,-
ENTWICKLER: CDV
VERTREIB:
INTERNET: www.lula.de
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ab 16 Jahren
TERMIN: Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN:
PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG
STEUERUNG
GRAFIK
SOUND
MEHRSPIELER

EINZELSPIELER

58

AUSREICHEND – Schlüpfzig seichtes, aber zu kurzes Abenteuer mit vielen Möpsen.

CRC 2005



AUF DVD

VIDEO

Das Prinzip von *Cross Racing Championship 2005* lässt sich ganz einfach erklären: Die Karren fahren so selten wie möglich auf asphaltierten Straßen. Durch Schlamm und über schneebedeckte Pfade zu düsen, ist doch viel spannender! Das meinen zumindest die ungarischen Macher von *CRC 2005*. Mit aufgemotzten, aber fiktiven Dreckschleudern fetzen Sie in 65 Rennen über Offroad-Strecken in England, Frankreich und im Heimatland der Programmierer. Das alles hört sich nett an und schaut auch sehr fein aus, jedoch bereite uns das Wichtigste an einem Rennspiel, nämlich die Steuerung, Kopfzerbrechen. Nutzen Sie ein Gamepad, um durch die Pampa zu heizen, kommen Sie aus dem Schleudern überhaupt nicht mehr heraus. Während das Programm Ihre Kommandos mit einer kurzen, nervi-

gen Verzögerung auf das Auto überträgt, reagiert das Ding zu allem Überfluss viel zu empfindlich. Lediglich per Tastatursteuerung und aus der Fahrer- oder Stoßstangenperspektive (!) lassen sich die Kisten halbwegs akzeptabel durch die Kurven lenken. Warum das so ist, können wir uns nicht erklären. Bei dem Titel wäre viel mehr drin gewesen.

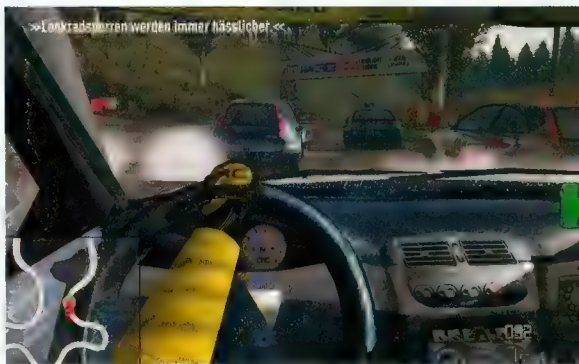
LUKASZ CISZEWSKI

FAZIT



LUKASZ CISZEWSKI

Wenn ich ein Arcade-Rennspiel am PC zocke, will ich mein Gamepad benutzen können. Auf Fingerkrämpfe habe ich nämlich keinen Bock. Genauso wenig wie auf die grunzenden Rocker, die Ihren Gehörgang während der Rennen akustisch penetrieren.



CROSS RACING C. 2005

MINDESTENS: 1,4 GHz, 256 MByte RAM, 700 MByte HD, Win98
GENRE: Rennspiel
PREIS: Ca. € 40,-
ENTWICKLER: Project Three/Invictus
VERTRIEB: Take 2
INTERNET: www.crc-game.com
SINNVOLL: 2,2 GHz, 512 MByte RAM
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ohne Altersbeschränkung
TERMIN: 22. Juli 2005

MEHRSPIELER-OPTIONEN: PC: 1-5 Spieler
 Hot-Seat-Modus, LAN- und Internet-Rennen; 5 Sp./CD
NETZWERK: 2-5 Spieler
INTERNET: 2-5 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG
STEUERUNG
GRAFIK
SOUND
MEHRSPIELER

EINZELSPIELER

64

BEFRIEDIGEND – Ordentlicher Titel mit verkorkster Steuerung.

Crazy Burger

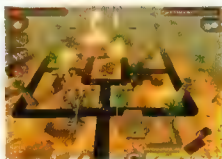


Es gibt Jobs, die zwar keiner machen will, die aber trotzdem zu erledigen sind. Zum Beispiel Toiletten putzen, die grauenhaften Rohtexte der PC-ACTION-Redakteure korrigieren oder Fastfood verkaufen. Genau dieser Beschäftigung gehen Sie in *Crazy Burger* nach. Sie nehmen die Bestellung an, rennen zur Pommes-Fritze, grillen Hamburger, zapfen Getränke. Und alles unter Zeitdruck. Viel Spaß macht das nicht, genau wie in der Realität.

LC



AUF DVD Airstrike 3D 2



„Gute Arbeit“, lobt Sie der General. Das ist mehr, als wir von den Spiel-Designern behaupten können. Der Nachfolger des Shareware-Ballerspiels *Airstrike 3D* schafft es, den Spieler 18 Levels lang konsequent zu langweilen. Die Kampfhubschrauber steuern sich wie ein Airbus, die Gegner gleichen Flugschnucken, die Sichtweite erinnert an London bei Nebel. Sorry, so geht es nicht! Da macht selbst das drei Jahre alte *Heli Heroes* alles besser.

JO

Green Devils



Heutzutage scheinen Blitzkriege ewig zu dauern. So versetzt Sie das neue, inoffizielle Add-on *Green Devils* zum alteingesessenen Taktik-Spiel *Blitzkrieg* in zwei Kampagnen mit je zehn Missionen erneut an die Front des virtuellen Zweiten Weltkriegs. *Green Devils* rühmt sich dabei, die Einsätze und Schauplätze historisch korrekt zu präsentieren. Strategen erhalten wieder einmal Standard-Kost, welche die Wartezeit auf *Blitzkrieg 2* verkürzt.

AB

Muzzle



Kurz zur Geschichte: Der Mäusegesellschaft geht es so beschissen wie Hartz-IV-Empfängern, deshalb bauen sie ein Gefährt, mit dem sie Fressen schneller nach Hause bringen können. Brilliant! Der Zocker darf das also ausbaden und schiebt Käsestücke, Kekse und Cheeseburger ins Mauseloch. Spaß macht das nicht. Dies liegt nicht nur an der grauenhaften Maussteuerung (Vorsicht! Wortwitz!) sondern auch am lahmen Spielprinzip.

LC

MINDESTENS: 500 MHz, 64 MByte RAM, 75 MByte HD, Win98
HERSTELLER: Zone 2 Games/Randommedia
GENRE: Geschicklichkeit
PREIS: Ca. € 10,-
PREIS/LEISTUNG
STEUERUNG
GRAFIK
SOUND
MEHRSPIELER

40%

MINDESTENS: 400 MHz, 128 MByte RAM, 700 MByte HD, Win98SE
HERSTELLER: DVD Games/Randommedia
GENRE: Action
PREIS: Ca. € 10,-
PREIS/LEISTUNG
STEUERUNG
GRAFIK
SOUND
MEHRSPIELER

32%

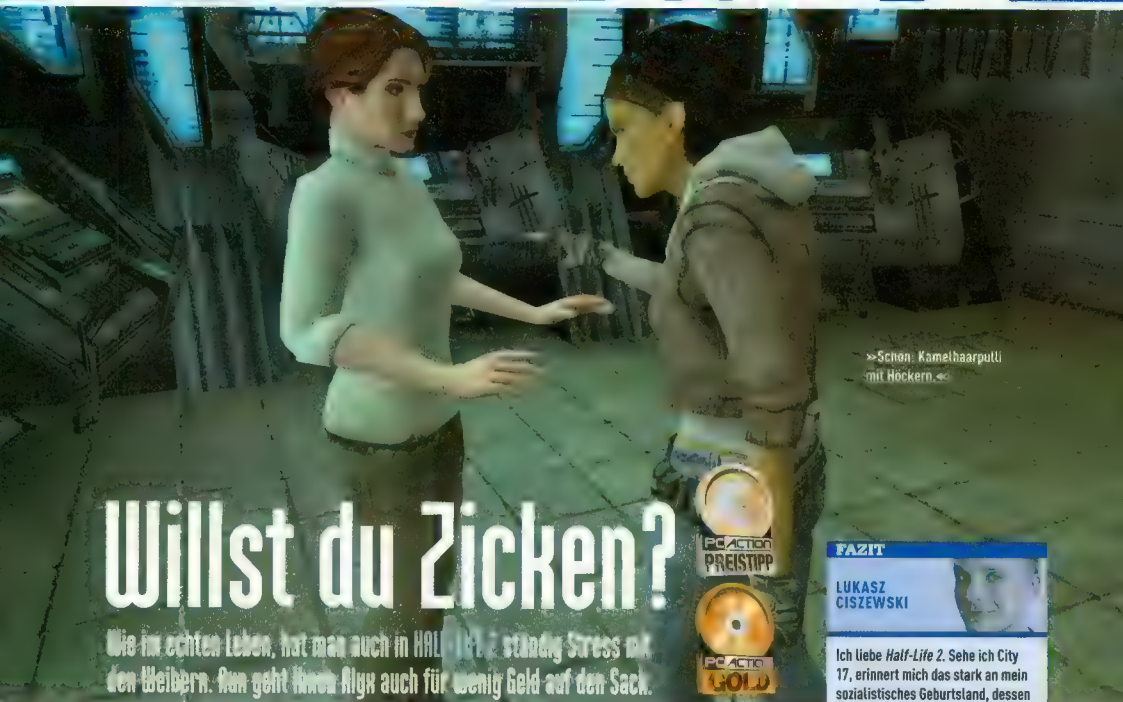
MINDESTENS: 700 MHz, 128 MByte RAM, 100 MByte HD, Win98, DirectX
HERSTELLER: La Plata/CDV
GENRE: Echtzeit-Strategie
PREIS: Ca. € 15,-
PREIS/LEISTUNG
STEUERUNG
GRAFIK
SOUND
MEHRSPIELER

64

MINDESTENS: 1 GHz, 256 MByte RAM, 130 MByte HD, Win98SE
HERSTELLER: Meridian 93/Koch Media
GENRE: Action
PREIS: Ca. € 10,-
PREIS/LEISTUNG
STEUERUNG
GRAFIK
SOUND
MEHRSPIELER

27%

BUDGET



»Schon: Kamelhaarpulli mit Hockern.«

Willst du Zicken?

Wie im echten Leben, hat man auch in HALF-LIFE 2 ständig Stress mit den Weibern. Nun geht Gordon Freeman auch für wenig Geld auf den Sack.

PC ACTION
PREISTIPP

PC ACTION
GOLD

FAZIT

LUKASZ
CISZEWSKI



Ich liebe Half-Life 2. Sehe ich City 17, erinnere mich das stark an mein sozialistisches Geburtsland, dessen Regime ich damals auch am liebsten mit Waffengewalt gestürzt hätte. Valve hat den ständigen Kampf gegen Weißkopfsoldaten, übergroße Käfer und aufgeplatzte Zombies dermaßen imposant in Szene gesetzt, dass Sie so lange an der Tastatur kleben, bis Sie endlich die (wieder mal) inhaltlich sehr offene Endsequenz zu sehen bekommen. Dafür macht die aktive Mod-Szene die Wartezeit auf Half-Life 3 erträglich.

LUKASZ CISZEWSKI

Zu Beginn von Half-Life 2 fühlen sich die Spieler völlig ratlos. Sie finden sich in einer spärlich gefüllten U-Bahn wieder, in der G-Man (Eingeweichte kennen den skurrilen Aktenkofferträger bereits aus dem Vorgänger) herumtrabt und Reden schwingt. Aber so richtig will das Bewusstsein noch nicht wiederkehren, so schemenhaft ist das Abteil, zu unecht die Akustik. Dann schärft sich der Blick, der Zug hält. Am Gleis stehen Sie erst einmal verloren in der Gegend herum. Was ist passiert? Wo soll ich überhaupt hin? Alles Fragen, auf die es zunächst keine Antwort gibt. Dann sehen Sie sich halt mal um. In der Eingangshalle treffen Sie auf deprimierte Gestalten. Die meisten hocken auf Bänken herum und scheinen zu sinnieren. Quat-

schen Sie die Menschlein an, kriegen Sie bizarre Geschichten zu hören, die keinem weiterhelfen. Ansprechen dürfen Sie jeden, nur nicht das vermummte Wachpersonal, das jegliche Annäherung mit einem Schlag des Elektroknüppels quitiert. An der nächsten Schranke winkt ein Schutzmann Sie beiseite und befiehlt Ihnen, ihm zu einem Raum mit einem blutüberströmten Verhörstuhl zu folgen. Noch ehe Sie die Panik packt, gibt es eine echte Überraschung.

DER MANN OHNE NAMEN

Es soll ja wirklich Menschen geben, die Half-Life 2 noch nicht im Regal stehen haben. Alle anderen wissen, wie die mysteriöse Anfangsphase in der Bahnhofshalle endet und wie Gordon Freemans Kreuz-

zug gegen den vermeintlichen Diktator Wallace Breen richtig in Fahrt kommt. Optisch und akustisch bewegt sich Valves Vorzeige-Shooter auf Referenzniveau und verpasst dem Zocker spätestens in der Zombiestadt Ravenholm Adrenalinschübe, die man so schnell nicht vergisst.

LUKASZ CISZEWSKI

HALF-LIFE 2

MINDESTENS:	GENRE:	Ego-Shooter
1 GHz	PREIS:	Ca. € 30,-
256 MByte RAM,	ENTWICKLER:	Valve
Win98	VERTEILER:	Vivendi Universal
8 GByte HD	INTERNET:	www.half-life2.com
TEST IN	SPRACHE:	Deutsch
AUSGABE:	USK-FREIGABE:	Keine Jugendfreigabe
12/04	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: PC: 1 Spieler
Counter-Strike Source, Half-Life
Deathmatch; 1 Spieler pro CD
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	95.
STEUERUNG	92.
GRAFIK	95.
SOUND	90.
MEHRSPIELER	88.

EINZELSPIELER

94%

HERVORRAGEND – Immer noch der König unter den Ego-Shootern.

GTA 3



Der Protagonist aus *Grand Theft Auto 3* hat keinen Namen. Angeblich sollte sich der Zocker auf diese Weise besser mit dem Hauptcharakter identifizieren können. Tja, die Nachfolger Tommy Vercetti und Carl Johnson haben das Gegenteil bewiesen. Sei's drum, auch drei Jahre nach der Erstveröffentlichung überzeugt *GTA 3* durch abwechslungsreiche Aufträge, 50 Karren und 24 Waffen. Lediglich Motorräder fehlen. Die tauchen erst in *Vice City* auf. Der Schauplatz namens Liberty City ist übrigens an die Weltmetropole New York angelehnt. Der Name Liberty (dt.: Freiheit) ist dabei Programm: Es ist ganz Ihnen überlassen, wann Sie was machen wollen. In den Nebenaufträgen testen Sie sich als Rettungsassistenten und Taxifahrer oder suchen versteckte Sammel-Päckchen.

Die grandiose Hintergrundgeschichte hingegen bietet ausgefallene Missionen und kommt oft sehr makaber rüber. Typisch Rockstar. Denn schon in *GTA 2* verarbeiteten Sie die Mitglieder eines chinesischen Syndikats zu Würstchen und verkauften diese. Wer eine Vorliebe für schwarzen Humor hat, fühlt sich in Liberty City sehr wohl.

LUKASZ CISZEWSKI

FAZIT

LUKASZ CISZEWSKI



Okay, kurzzeit bin ich noch mit meinen aufgemotzten Proll-Karren auf den Straßen von San Fierro und Las Venturas unterwegs, doch danach könnte es gut sein, dass ich den grandiosen 3D-Erstellung ein weiteres Mal durchzocke.



GTA 3

MINDESTENS: 450 MHz, 96 MByte RAM, 700 MByte HD, Win98
TEST IN AUSGABE: 7/02

GENRE: Action
PREIS: Ca. € 10,-
ENTWICKLER: Rockstar Games
VERTRIEB: Take 2
INTERNET: www.rockstargames.com
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Keine Jugendfreigabe
TERMIN: Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: PC: 1 Spieler
In Liberty City sind Sie ganz auf sich allein gestellt.
NETZWERK: -
INTERNET: -

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG 95%
STEUERUNG 82%
GRAFIK 82%
SOUND 82%
MEHRSPIELER 82%

EINZELSPIELER

85

SEHR GUT – Das erste GTA in 3D macht immer noch mächtig Laune!

Commandos 3



Viele Fans dürften mit ziemlichem Bedauern feststellen, dass bei den zwölf Missionen von *Commandos 3: Destination Berlin* die Action im Vordergrund steht. Es bleibt nicht viel Zeit zum Überlegen, die Handlungen sind schneller zu koordinieren und auszuführen. Es gibt oft keinen anderen Ausweg, als in bester Actionspiel-Manier alle Pixelgegner nacheinander umzuliegen. Immerhin läuft aber ein Drittel der Aufträge noch nach dem alten Muster ab. Die diesmal deutlich kleineren Levels bieten etwa Sabotage- und Leibwächter-Aufträge oder Spionage-Einsätze. Zu Beginn entscheiden Sie sich für eine von drei Kampagnen. Zur Wahl stehen Stalingrad, Mitteleuropa und die Normandie. Während Ihnen in Stalingrad neben Bomben und Geschos-

sen auch Schnee um die Ohren fliegt, haben Sie es in den anderen Gebieten mit Regengüssen zu tun, an denen selbst Noah seine wahre Freude hätte. Die Kampagnen sind zum Teil inhaltlich miteinander verknüpft, anders als bei denen der Vorgänger. So kommt das Gefühl auf, an einer größeren Geschichte teilzuhaben.

LUKASZ CISZEWSKI

FAZIT

LUKASZ CISZEWSKI



Commandos 3: Destination Berlin richtet sich ganz klar an die actionorientierte Zockerschaft. Weniger Hinarbeit und Taktik, mehr Ballereien und Actionsequenzen. Wir finden's duftig, Hardcore-Fans der Serie motzen.



COMMANDOS 3

MINDESTENS: 700 MHz, 128 MByte RAM, 2 GByte HD, Win98
TEST IN AUSGABE: 12/03

GENRE: Echtzeit-Strategie
PREIS: Ca. € 10,-
ENTWICKLER: Pyro Studios
VERTRIEB: Eidos
INTERNET: commandos3.pyrostudios.com
SPRACHE: Englisch
USK-FREIGABE: Ab 16 Jahren
TERMIN: Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: PC: 1 Spieler
Deathmatch, Capture the Flag;
1 Spieler pro CD
NETZWERK: 2-12 Spieler
INTERNET: 2-12 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG 91%
STEUERUNG 85%
GRAFIK 81%
SOUND 81%
MEHRSPIELER 81%

EINZELSPIELER

83

SEHR GUT – Weniger taktische Finessen, dafür mehr Action. Warum nicht?

World Racing

Synetic, die Macher der Raser N.I.C.E. 2 und des mautfreien Lkw-Renners Mercedes Benz Truck Racing, arbeiten mittlerweile mit Hochdruck an einem opulenten Nachfolger des Rennspiels World Racing. Im ersten Teil gibt es nur die Karren der schwäbischen Autobauer Mercedes zu bewundern. Im Werk der Gütersloher Software schmiede schlüpfen Sie in die Rolle eines Benz-Testfahrers und dürfen im Lauf des Spiels mit über 100 authentischen Fahrzeugen nach Herzenslust Gas geben, darunter seltene Oldtimer, abgefahrene Prototypen und alle gängigen Serienmodelle von der A- bis zur S-Klasse. Damit Anfänger und Profis gleichermaßen auf ihre Kosten kommen, können Sie den Schwierigkeitsgrad zwischen Arcade und Simulation mit einem Schieberegler stufenlos einstellen und diverse Fahrhilfen aktivieren. So weisen etwa farbige Pfeile auf den Grad der nächsten Kurve hin und signalisieren gegebenenfalls eine zu hohe Geschwindig-

keit. Die ausgezeichnete Physik-Engine zaubert ein glaubwürdiges und vor allem für jedes Auto anderes Fahrmodell auf die Straße – nett! Allerdings überzeugt auch im Simulations-Modus die KI der PC-Rennfahrer nicht. Diese kleben meist auf der Ideallinie und lassen sich sehr einfach überholen. Sowohl mit Gamepad oder Lenkrad als auch mittels Tastatur geht die Steuerung erfreulich locker von der Hand. Was man von der Bedienbarkeit des sehr unübersichtlichen Hauptmenüs absolut nicht behaupten kann.

LUKASZ CISZEWSKI

FAZIT



LUKASZ
CISZEWSKI

Anhänger von Benz-Karosserien bekommen bei *World Racing* feuchte Augen. Der Höhepunkt des Titels ist eindeutig der umfangreiche Karriere-Modus, der für Wochen ans virtuelle Lenkrad fesselt. Schadensmodell und KI überzeugen jedoch nicht.



WORLD RACING

MINDESTENS: 800 MHz,
256 MByte RAM,
1,6 GByte HD,
Win98
TEST IN
AUSGABE:
11/03
GENRE: Rennspiel
PREIS: Ca. € 10,-
ENTWICKLER: Synetic
VERTRIEB: Ubisoft
INTERNET: www.synetic.de
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ohne Altersbeschränkung
TERMIN: Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: PC: 1-2 Spieler
SplitScreen; 2 Spieler pro CD
NETZWERK: -
INTERNET: -

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG
STEUERUNG
GRAFIK
SOUND
MEHRSPIELER

EINZELSPIELER

77

GUT – Ordentliches Rennspiel im Benz-Universum.

DIE AKTUELLEN BUDGET-TITEL IM ÜBERBLICK

TITEL	GENRE	ANBIETER	WERTUNG	PREIS	TEST IN
Age of Wonders 2	Strategie	Take 2	82%	€ 7,-	8/02
Blitzkrieg Anthology	Strategie	CDV	81%	€ 30,-	4/03
Commandos 3	Strategie	Eidos	83%	€ 10,-	12/03
Conan	Action	Ubisoft	70%	€ 10,-	4/04
Cossacks: European Wars	Strategie	CDV	78%	€ 5,-	12/00
Far Cry	Action	Ubisoft	91%	€ 15,-	5/04
GTA 3	Action	Take 2	87%	€ 10,-	7/02
Half-Life 2	Action	Valve	94%	€ 30,-	12/04
Locomotion	Simulation	AK Tronic	64%	€ 10,-	11/04
Knights of the Temple	Action	TDK	78%	€ 10,-	4/04
Medieval: Total War (+ Add-on)	Strategie	Activision	83%	€ 10,-	10/02
Monopoly Tycoon	Simulation	Green Pepper	75%	€ 7,-	12/01
Moorhuhn Kart 2	Rennspiel	Green Pepper	55%	€ 7,-	7/04
Prince of Persia: The Sands of Time	Action	AK Tronic	85%	€ 10,-	2/04
Rotlicht Tycoon	Simulation	Green Pepper	39%	€ 7,-	4/03
Star Wars Galaxies: The Total Experience	Rollenspiel	Activision	78%	€ 25,-	7/03
World Racing	Rennspiel	Ubisoft	77%	€ 10,-	11/03
Worms 3D	Strategie	AK Tronic	74%	€ 10,-	12/03
XIII	Action	AK Tronic	86%	€ 10,-	12/03

Knaller-Abo-Prämien



Schnell entscheiden und angreifen! Wer jetzt einen neuen Abonnenten für PC ACTION wirbt, kann unter diesen drei genialen Prämien sein kostenloses Dankeschön wählen.

GTA San Andreas

San Andreas here we come! Mit *San Andreas* wird ein neues Kapitel der legendären Serie aufgeschlagen und mit einer fünfmal so großen Umgebung, verfeinertem Gameplay und der gewohnten Detailverliebtheit hat *GTA San Andreas* den Erfolg der Vorgänger nicht nur wiederholt, sondern bei weitem übertrufen! Und der Soundtrack ist natürlich auch allererste Sahne. Wir sagen es Ihnen also lieber gleich: *San Andreas* ist eine Droge!

Prämien-Nr.: 002612

Battlefield 2

Battlefield 2 versetzt den Spieler in einen gadenlosen, mit Hightech-Waffen geführten Krieg im 21. Jahrhundert. Dabei kann auf ein großes Arsenal von Waffen zurückgegriffen werden, das beispielsweise wärmeuchende Raketen sowie lasergesteuerte Sprengkörper beinhaltet. Zusätzlich hat der Spieler die Möglichkeit, Fahr- und Flugzeuge wie Abrams Panzer, F-15 Strike Eagles und Landungsschiffe der Wasp-Klasse einzusetzen.

Prämien-Nr.: 002705

Codename: Panzers Phase II

Codename: Panzers – Phase II lässt die heimischen Wohnzimmer zittern. Neue Helden treten zusammen mit bekannten Figuren in einer hollywoodreifen und spannenden Geschichte auf, die auch Sie fesseln wird. Kämpfen Sie mit Ihren Truppen im heißen Wüstensand oder in den Gebirgen von Italien. Nutzen Sie die Dunkelheit der Nacht, um den Gegner zu überraschen. Machen Sie sich bereit für stundenlange, actiongeladene Strategien!

Prämien-Nr.: 002724

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.

PC ACTION

Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: Computec Media AG, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (089) 20 959 125, Fax: +49 (089) 20 025 111, E-Mail: computec@csj.de Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: 0043-5246-8825277

- ☐ **Ja, ich möchte das PC-ACTION-Abo mit DVD**
(€ 51,50/12 Bsp.; + € 1,80/Ausg.; Ausland: € 53,50/12 Bsp.; Österreich: € 51,00/12 Bsp.)
- ☐ **Ja, ich möchte das PC-ACTION-Abo-18-Abo mit DVD**
(Nicht für Minderjährige geeignet!)
(€ 51,50/12 Bsp.; + € 1,80/Ausg.; Ausland: € 53,50/12 Bsp.; Österreich: € 51,00/12 Bsp.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen!)

Name, Vorname _____

Straße, Hausnummer _____

PLZ, Wohnort _____

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen) _____

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname _____

Straße, Hausnummer _____

PLZ, Wohnort _____

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen) _____

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

Prämie	Prämie
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Bitte beachten: Bei Bankinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

☐ **Bequem per Bankinzug** (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr.: _____

Bankleitzahl: _____

Kontoinhaber: _____

☐ **Gegen Rechnung** (Prämienlieferzeit in D 6 bis 8 Wochen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Monate und verlängert sich automatisch um weitere 12 Monate, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC ACTION. Bitte beachten Sie, dass die Befreiung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten _____

SEITEN SPRUNG

Zeig deinen Killer, Mann!

Es gibt ja eine Menge kranker Spiele. Doch egal, welchen Titel Sie jetzt im Kopf haben – Capcoms **KILLER 7** geht mindestens einen Schritt weiter.

Gamecube | Sie halten Nintendos Gamecube für eine Kinderkonsole? Dann sehen Sie sich mal **Killer 7** an und schon dürften Sie Ihre Meinung ganz schnell ändern. Dagegen wirkt sogar *Resident Evil 4* wie ein Kindergeburtstag! Sie übernehmen die Rolle von sieben Killern, die jeweils besondere Fähigkeiten haben. Beispiel: Die zierliche Kaede, die sich die Pulsadern aufschneidet, um versteckte Passagen ausfindig zu machen. Die Spielmechanik ist ausgefallen. Ihr Charakter bewegt sich quasi wie auf Schienen. Sie können nur vor oder zurück. Erst an Weggabelungen bestimmen tatsächlich Sie, wo es hingehen soll. Entdecken Sie einen Gegner, wechseln Sie in die Ego-Perspektive und ballern los. Mit dem literarisch vergossenen Blut heißen Sie Ihre Helden und leveln diese sogar auf. Zwischendrin gibt es kleinere Rätsel und jede Menge geiler Zwischensequenzen, die – wie das Spiel – in comicartiger Cel-Shading-Optik gestaltet sind. **Killer 7** ist sicherlich nicht jedermanns Sache, aber uns gefällt es.

AHMET ISCITURK



WERTUNG:

KILLER 7

HERSTELLER:
INFO:Capcom Studio 4/Capcom
www.killer7.com

SEHR GUT

an, dass sie ihre Tage hat.

Geh heim, Agent!



M16-Agent Andrew Sterling hat es schwer. Während James Bond genüsslich Martinis süffelt, erledigt Sterling in **COLD WINTER** die Drecksarbeit.

Playstation 2 | Klar, auf PC gibt es genug Ego-Shooter. Warum die also auch noch auf Konsole zocken? Im Fall von **Cold Winter** ist die Antwort ganz einfach: weil es Spaß macht! Sie übernehmen die Rolle des M16-Mannes Andrew Sterling. Den hält der Feind gefangen und er schmort im Knast, worauf ihn seine Regierung für tot erklärt. Sterling gelingt aber die Flucht und er steigt wieder ins Geschäft ein, allerdings nicht mehr für Ihre Majestät, sondern für Kohle. Spielerisch bietet **Cold Winter** nicht viel Neues, aber dafür geht es richtig gut ab. Sie ballern sich durch 16 Levels, wobei Sterling maximal zwei Wummen gleichzeitig mit

sich führen kann. Interessant ist die Möglichkeit, selbst Bomben zu basteln. Beispiel: Kombiniert man eine Flasche, Treibstoff und einen Stoffstreifen, hat man einen spritzigen Molotowcocktail. Auch schön: Obwohl der PS2-Controller voll belegt ist, geht die Steuerung schnell in Fleisch und Blut über. Kein Meisterwerk, aber für Shooter-Freaks ein echtes Bonbon!

AHMET ISCITURK



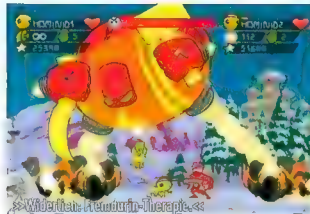
WERTUNG:

COLD WINTER

HERSTELLER:
INFO:Swedish Studios/Venad
www.coldwinter.com

Ab ins gelbe Trikot!

Was ist gelb und sieht aus wie von einem anderen Stern? Richtig: der Pickel am Hintern Ihrer Großmutter. Aber auch der Held in **ALIEN HOMINID**.



»Vader (Habe Alien Hominid-Therapie.«



»Vader (Habe Alien Hominid-Therapie.«

Xbox | Dieses Spiel ist ein Kunstwerk. Und Kunst ist Geschmackssache. Deshalb muss es Ihnen auch nicht unbedingt gefallen. Aber es sollte! So viel Klamauk mit grundsolider 2D-Hüpf- und Balleraction bekommen Sie nämlich selten am Stück. Schon gar nicht unter 40 Euro: für ein neues Konsolenspiel ein Schnäppchen. Knallbunt und knallhart geht es gleich ab dem ersten der 16 Levels zur Sache. Quasi *Metal Slug* auf LSD. Sie legen mit Ihrem Raumschiff auf der Erde eine Bruchlandung hin. Das FBI schleppt Ihr UFO ab. Nur Sie vergessen die Kerle.

Allerdings nicht lang. Bereits Sekunden später wehren Sie sich per Laserpistole gegen die Angreifer – dicke Endgegner inklusive. Die anarchischen Gags von Zeichner Dan Paladin treffen ins Schwarze. Der europäischen Version spendierte der Entwickler sogar zusätzliche Spielereien. Großartig!

JOACHIM HESSE



ALIEN HOMINID

HERSTELLER: The Behemoth/Zoo Digital Publishing
INFO: www.alienhominid.com

WERTUNG:

Absolut fix und fertig!

Länger als Duke Nukem Forever befand sich wohl nur ein Ballerspiel in der Mache: **METAL DUST**. Der feine Unterschied: Metal Dust ist fertig. Jetzt!



»Nicht im Bild: unterbezahlte Stahlträger.«



»Unter Rechts-Verkäufern: hängen der CPU. Nicht im Bild: Info-Chat-Redakteur.«

C64 | Bis zu zwei Spieler gleichzeitig verteidigen die Erde gegen Außerirdische. Drei Waffensysteme plus Sekundärfeuer und Beamschuss verwendet Ihr Raumschiff. In vier langen Levels zeigen Sie den Invasoren, wo die Bordkanone hängt. Oder auch nicht. Denn *Metal Dust* ist schweißtreibende Millimeterarbeit. Jeden Witzfehler bestraft das Spiel mit Lebensverlust. Es gibt dutzende Stellen, um mit dem Gleiter an einem Hintergrundobjekt zu zerschellen. Doch wer fleißig auswendig lernt, den belohnen die Entwickler mit dem technisch wohl

beeindruckendsten C64-Spiel: Trotz Dauer-Digimusk der Band Welle:Erdball und vielen Gegnern läuft es absolut flüssig. Ein Traum! Ein gewöhnlicher Commodore-Brotkasten reicht dafür allerdings nicht. Sie benötigen eine aufgemotzte Variante mit SuperCPU. Kostenpunkt: etwa 400 Euro. Ein teurer Spaß.

JOACHIM HESSE



METAL DUST

HERSTELLER: Profusion
INFO: www.profusion-online.de

WERTUNG:

TEKKEN 5



»Kommt nackt am besten: Goethes Faust.«

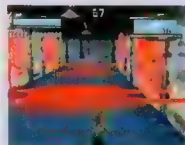
PS2 | Tekken meldet sich zurück – und zwar bombastisch! Das Kornfeld im Mondschein oder generell die Bewegungen der 30 Kämpfer (zehn lassen sich frei spielen) zeigen, wie viel Dampf die Playstation 2 noch hat. Dass sich Tekken 5 wieder mehr wie Teil 3 spielt, dürfen Sie selbst überprüfen. Die

Spielhallenversionen von Tekken 1 bis 3 finden Sie als Extra auf DVD. Wer mehr Spieltiefe wünscht, greift zu *Virtua Fighter*. (JO)

HERSTELLER: Namco/Sony
INFO: <http://tekkens.namco.com>

WERTUNG: HERAUSRAGEND

KILL SWITCH



»Nicht nur bei Tampons leicht zu finden: der rote Faden.«

GBA | Sie sind Bishop. Ein Elitesoldat auf der Suche nach seiner Vergangenheit. Am Fernseher und Monitor bringt das Spiel eine Menge Freude. Sechs Levels portierten die Entwickler auf den kleinen Game Boy. In 3D. Und das gelang überraschend gut. Entgegen kam den Belgiern, dass bei dem Shooter statt schneller Reflexe taktisches Vorgehen gefragt ist. Nur ein paar Speicherpunkte mehr wären bei den langen Levels angebracht. (JO)

HERSTELLER: Visual Impact/Zoo Digital Publishing
INFO: www.viprod.com/killswitch.html

WERTUNG:

THE ROOTS: GATES OF CHAOS



»Spionage per Satellit: arge Spurmaßnahmen.«

N-Gage | „Du bist tot“, quittiert das N-Gage Ihre letzte Aktion und vibriert. Das ließe sich auch von dem 3D-Pixelmatsch behaupten, den wir hier als Grafik aufgetischt bekommen. Aber Handrauf-Rollenspieler sind ja genüssam und spielen immer noch brav *Diablo 2*. Für unterwegs empfehlen wir daher durchaus *The Roots*. Simple Steuerung, schöne Story, 20 stattliche Levels: Heldenherz, was begehrt du mehr? (JO)

HERSTELLER: Tannhäuser Gate/Canoga/Nokia
INFO: www.theroots-game.com

WERTUNG:

MEDAL OF HONOR: EUROPEAN ASSAULT



»Prost Mahlzeit: Grundausbildung zum Jägermeister.«

Xbox | Vermutlich spielen wir auch im Jahr 2075 noch Zweiter Weltkrieg. Zumindest lassen EAs regelmäßige *Medal of Honor*-Updates darauf schließen. In *European Assault* schienen Sie sich als US Army Lieutenant William Holt durch Schlachten im alten Europa. Startpunkt: Frankreich 1942. Fast alles läuft ab wie in den Vorgängern. Das ist nicht verkehrt, aber zumindest neue Grafik hätten wir erwartet. (JO)

HERSTELLER: EA Los Angeles/Electronic Arts
INFO: www.mohea.eagames.de

WERTUNG:

SPIELER FORUM

Halt die Ballons!

Unser Benedikt hat den Mod **AIR-BUCCANEERS** zwar noch nicht selig gesprochen, aber wir finden ihn trotzdem geil (den Mod). Wer **UNREAL TOURNAMENT 2004** in eine Montgolfiade verwandelt, hat einen Heiligenschein verdient.

Fire von ben

Okay, okay, wir geben es zu. Auch wir stehen auf große Ballons. Vor allem, wenn man wie das berühmte HB-Männchen richtig in die Luft gehen kann. Wer von Ihnen schon einmal Ballon gefahren ist, weiß, wovon wir sprechen. Ganz so einfach wie Studiogast bei Oliver Geissen zu werden ist das nämlich nicht. Aber warum einfach, wenn's auch kompliziert geht? Das dachten sich wohl auch die Jungs von Ludocraft, einem Team von Spieledesignern an der finnischen Universität von Oulu. Die haben nach *Unreal Tournament 2003* mittlerweile auch den Nachfolger *UT 2004* in ein neues Gewand gesteckt und präsentieren mit der Mehrspieler-Modifikation

Air Buccaneers (Luftpiraten) spannende Luftschlachten in einem altertümlichen Szenario.

GEH IN DIE LUFT!

Die Macher selbst bezeichnen ihr Werk als „Ballet der Lüfte“. Das hat nichts damit zu tun, dass Finnen gern Zwiebeln essen. *Air Buccaneers* ist eher eine Hommage an die französischen Brüder Joseph Michel und Jacques Étienne Montgolfier, die im 18. Jahrhundert den Heißluftballon erfanden. Obwohl actionreich, laufen die Luftschlachten angesichts der lahmten Gefährte ziemlich gemächlich ab. Im Idealfall kämpfen Sie sich mit Muskete und Schwert in vier Spielmodi über die Karten, um dann einen fliegen zu lassen. Einen großen, mit mehreren

Spielern besetzten Ballon eben.

MACH DEN ABFLUG!

Jetzt kommt alles auf den Steuermann an. Ihre Schrottkarre zu Hause ist in der Bewegungsfreiheit ziemlich eingeschränkt. Mehr als vorwärts, rückwärts und links, rechts ist da nicht drin, oder? Mit dem Ballon bewegen Sie sich auch nach oben und unten. Im Gegensatz zum Stadtpark gibt es in luftiger Höhe keine Tret-, wohl aber fiese Luftminen. Wenn Ihnen Ihr virtuelles Leben lieb ist, sollten Sie denen aus dem Weg fliegen. Um fette Beute einzufahren, geht es zunächst steil nach oben. Genau wie beim Spritpreis. Während Ihr Ballonlenker den anderen Kapitän

den der Lüfte auf die Pelle rückt, bereiten Ihre Mitspieler den Abschuss vor. Pulver und Kugel in die Kanone, das olle Ding ausrichten und dann gib ihm! Zunächst Feuer mit der Lunte. Unter einem ohrenbetäubenden Knall bellt das Stahlrohr auf und schickt eine pfundschwere Eisenkugel auf die Reise. Haben Sie gut gezielt und landen einen Volltreffer, reißen Sie den Korb samt Gegnern in Stücke. Ohne Fielmann-Brille oder einen über den Korbrand kotzenden Steuermann erwischen Sie vielleicht nur eine flügelahne Möwe oder den Ballon selbst, der daraufhin schwankend, aber deutlich langsamer als seinerzeit Herr Möllemann zu Boden eiert. Fiese Zeitgenossen stopfen die Kanone nur



mit Schießpulver und verpassen den feindlichen Gefährten einen extraheissen Flug.

BRAND? GEFAHRLICH!

Der Sinn dieser Luftschlachten? Gold einsammeln. Holen Sie feindliche Schiffe samt Mannschaft vom Himmel, gibt es Kohle. Fünf für die kleinen und zehn Taler für die großen Kampfschiffe. Für einen gegnerischen Spieler zählt *Air Buccaneers* aber „nur“ eine Münze, ebenso für das Abfackeln von verlassenen Ballons oder das Kapern von feindlichen Gefährten. Es ist gar nicht so einfach, die fliegenden BHs von Dolly Buster über die Karten zu bugsieren. Sie haben mit Gegenwind und Böen zu kämpfen und ab und

an fackelt Ihnen die Bude auch über dem Kopf ab. Das geht auch ohne Raucher in Ihrem Team, ein gut gezielter Schuss der Gegner reicht. Immerhin geht die Physikliebe von Ludocraft nicht so weit, dass Sie aus Versehen das Kampfgebiet verlassen können. Am Kartenrand bläst Sie stets ein raues Lüftchen zurück. Obwohl komplex, ist die Steuerung der Luftschiffe intuitiv und schnell zu erlernen. Nicht nur wir, auch Epic zeigt sich begeistert von dem Mod. Immerhin wurde er beim „Make Something Unreal“-Mod-Wettbewerb im vergangenen Jahr ausgezeichnet. Die Version 1.6 kommt mit zwei neuen Mehrspieler-Karten, speziell für den Luftkampf in LAN-Spie-

len entworfen. Darauf beharren sich vier Kampfschiffe mit kompletter Mannschaft untereinander. Außerdem feilten die Entwickler an der Balance und haben einige Bugs ausgemerzt. Na, dann kramen Sie schon mal die Augenklappe aus der Karnevalskiste!

MARC BREHME

Info: <http://ludocraft.onlin.de/airbuccaneers>

AUF DVD

Mod zu: UT 2004
Autor: Ludocraft
Filename: airbuccaneers1_6_umod
Voraussetzung: UT 2004
Pro + Contra:
☒ Innovatives Spielprinzip
☒ Ohne Team läuft nichts
FAZIT: „Coole Mischung aus Action und Taktik.“

INHALT

ACT OF WAR

Map-Pack Seite 106

BATTLEFIELD 1942

Battlefield 40.000 Seite 109

DOOM 3

Map-Pack Seite 112

Doom 3 – Deutsch Mod Seite 112

DUNGEON SIEGE

Copperhead: Retaliation Seite 113

GTA: SAN ANDREAS

Mod-Pack Seite 108

HALF-LIFE 2

Eclipse Seite 107

The Hidden Seite 106

MAX PAYNE 2

MI: New Dawn Seite 109

UT 2004

Air Buccaneers Seite 104

WORLD OF WARCRAFT

Mod-Pack Seite 109

UND DIE METH...

...und die Methode...

WAS WÜNSCHT DU?

...was wünscht du?

Haste nicht gesehen!

Ich komme! Das schreien nicht nur unsere sexbesessenen Nachbarn durch die viel zu dünnen Schlafzimmerwände, sondern auch Ihre Häsher im **HALF-LIFE 2-Mod THE HIDDEN**. Dort jagt ein schwer bewaffnetes Team einen Unsichtbaren.



Half-Life 2 | „Eckstein, Eckstein, alles muss versteckt sein ...“ Ob Omph auch den Mehrspieler-Mod *The Hidden* für *Half-Life 2* zocken, wissen wir nicht. Sicher ist aber, dass sich die Entwickler ihre Inspiration nicht von dieser Band, sondern von Mark Wherretts geholt haben. Der Student an der Uni Lincoln in England hatte nämlich schon zu *Half-Life 1*-Zeiten mit seinem Mod-Team eine geniale Geschichte auf Lager. Ein leicht bewaffneter und quasi unsichtbarer Kämpfer tritt gegen bis zu acht schwer bewaffnete Jäger an. Nur ein schwaches Leuchten verrät

seine Position. Der Versteckte ist genetisch manipuliert wie eine holländische Tomate und aus dem Labor ausgebrochen. So weit die alte und neue Story. Heute schmelzt die *Source*-Engine die Texturen in den Grafikspeicher, während Sie als „Subject 617“ das I.R.I.S.-Team (Infinitum Research Intercept Squad) hetzt. Im Gegensatz zu Schwarzeneggers *Predator* sind Sie nicht mit einem lasergesteuerten Raketenwerfer bewaffnet. Schade. Aber ein Obstmesser ist auch cool. Oder?

MARC BREHME

Info: www.hidden-source.com

AUF DVD

Mod zu: Half-Life 2

Autor: Diverse

Filename: HiddenSourceBeta1a

Voraussetzung: Half-Life 2, Steam

Pro + Contra:

- Interessantes Spielprinzip
- Noch wenige Server

FAZIT: „Blutiges Versteckspielen für Erwachsene.“



Act of War | Was lange währt, wird endlich gut. Das gilt nicht nur für die Fußballnationalmannschaft, sondern auch für *Act of War*. Mit dem Patch auf Version 1.05 (auf unserer DVD) brachte Atari nicht nur Bugs zur Strecke, sondern auch den versprochenen Karteneditor unter die Fans. Schon brummt es auf Planet Act of War gewaltig. Karte um Karte erblickte das Licht der Datenwelt und wir sind stolz wie Oskar. Nein, nicht auf das neue Linksbündnis PDS/WASG, sondern auf unser erstes Map-Pack zum Thema *Act of War*. Wir liefern Ihnen heute einige der ersten Mehr-

spieler-Karten für den Strategiekoller. Kopieren Sie die Karten mit der Endung *.aowmap in den Ordner AoW/CustomMaps und wählen Sie über „Gefecht“, „Karte wählen“ und schließlich die Schaltfläche „Custom“ aus. Zocker von *C&C Generäle: Die Stunde Null* horchen beim Autor von War Fields auf. Funkelchen galt schon in der *C&C*-Community als eine der besten Mapperinnen und hat bei unserem letzten Map-Wettbewerb den 1. Preis abgeräumt. Ja, wir lieben Frauen, die wissen, wie es geht!

MARC BREHME

Info: www.planet-actofwar.de

AUF DVD

Maps zu: Act of War

Autor: Diverse

Filename: AoW_mappack1

Voraussetzung: Act of War

Pro + Contra:

- Die ersten Karten für AoW
- Teils Probleme mit den Minimap

FAZIT: „Endlich! Frisches Futter für Act-of-War-Generäle!“

LIES MICH!

MAFIA MODERN



Mafia | Überbrücken Sie die Wartezeit auf *Mafia 2* Heizen Sie zur Abwechslung durch ein *Lost Heaven* im modernen Gewand. Der Mod ändert aber nicht nur einige Texturen und das Fahrverhalten der Autos, sondern tauscht dies gegen originale Benzinkutschen

aus. Sie heizen etwa mit Alfa Romeo 156 oder dem VW Phaeton durch die Stadt. Auch die Knarren sind modernisiert. Eine Uzi ersetzt die S&W Model 27 Magnum und statt der Thompson 1928 schnappen Sie sich eine AK-47. Für die Version ohne Musik lutschen Sie 60 Megabyte durch die Leitung; mit neuer Mucke sind es 110 Megabyte. (MB)

Info: <http://mafia.alanet-multiplayer.de/modern>

STARGATE BFM

Battlefield 1942 | Mit der Version 0.2 ist kürzlich vermutlich die wahrscheinlich letzte Version des *Stargate*-Mods auf Basis der *Battlefield 1942*-Engine erschienen. So kamen etwa neue Karten und Fahrzeuge wie Prometheus, UAV, ATV, ein Goa'uld-Buggy und Panzer vom Typ M1A2 Abrams hinzu. Demnächst soll sich das Sternentor auch in *Battlefield 2* aktivieren lassen. Wann es so weit ist, steht – Sie ahnen es schon – noch in den Sternen. (MB)

Info: <http://stargate-bfm.net>

S.A.S.: INTO THE LION'S DEN

UT 2004 | *Into the Lion's Den* ist der Untertitel des Mods S.A.S. für den Mehrspieler-Shooter *Unreal Tournament 2004*. Die Entwickler haben mittlerweile Version 3.0 auf die Menschheit losgelassen. S.A.S. steht übrigens für Special Air Services, eine Spezialeinheit der britischen Streitkräfte. Worum geht es? Diese Typen haufen sich mal wieder weltweit mit Terroristen auf die Fresse. Oder sagen wir besser, sie verteilen jede Menge ungesundes Blei. Aus rechtlichen Gründen konnten wir den Mod nicht auf die DVD packen. Der Download wiegt statt 600 Megabyte. Echt fett! (MB)

Info: www.sas.intel.co.uk

MERCILESS 2.0

Call of Duty | Mit dem *Merciless*-Mod bekommt Ihr *Call of Duty: United Offensive* noch mehr Realismus und Bums verpasst. So spritzt etwa virtuelles Blut aus Wunden und Atem- und Pulsfrequenz erhöhen sich bei schweren Treffern dramatisch. Geht neben Ihnen einen Granate hoch, haut es Sie aus den ungewaschenen Socken. Geile! (MB)

Info: www.mercilessmod.com

BATTLEFIELD 2 ENHANCED EDITION

Battlefield 2 | Eben erst veröffentlicht, schon ist der erste Mod zu *Battlefield 2* da. Das Werkzeug *Battlefield 2 Enhanced Edition* ist 2,8 Megabyte klein und macht das Spielgefühl durch Herumschrauben an der Balance noch authentischer. Da schau her! So ist etwa der Schaden durch Granatwerfer und Anti-Tank-Raketen höher, Handgranaten haben mehr Wucht, aber einen kleineren Radius, und die Wartezeit zwischen Artillerieangriffen dauert länger. Her damit! (MB)

Info: www.extreme-players.de/download.php?id=8452



Half-Life 2 | Wir hätten es nie für möglich gehalten, aber selbst die erotischen Sportclips auf DSF bieten eine tiefgründigere Geschichte als die vollständige Umsetzung *Eclipse* zu *Half-Life 2*. Als Zauberin Violet kämpfen Sie sich durch drei wunderhübsche Landschaften, um am Ende Massen an finsternen Kreaturen in einer speziellen Arena gegenüberzutreten. Einzige Waffe der holden Maid: Telekinese. Nein, das ist nicht der kleine Asiate, der den ganzen Tag vor der Glotze hockt, sondern die übernatürliche Begabung, Gegenstände allein mit Gedankenkraft zu bewegen. Hier kommt die fantastische Physik-Engine von *Half-Life 2* ins Spiel. Klicken Sie ein Objekt wie etwa einen großen Stein an, so erhebt sich dieser magisch in die Luft. Drücken Sie nun die rechte Maustaste, so wirft Violet den Felsen in die angewählte Richtung. Wie jedes Schulkind weiß, ergibt sich Kraft aus Masse mal Beschleunigung. So fügen Sie den getroffenen Gegnern Schaden zu. Doch Vorsicht, sich selbst

kann Violet auch recht flott erschlagen. Besonders lustig ist die Sache, wenn Sie halbe Gebäude zum Einsturz bringen: Ballern Sie einfach mit Steinen auf die brüchigen Wände. Sie zocken aus einer Verfolger-Perspektive, bei der Sie der Heldin ständig auf den knackigen Hintern linsen. Grafisch beeindruckt *Eclipse* mit einem Weichzeichner-Effekt und eigens für den Mod erschaffenen Modellen. Hübschere Wälder haben Sie selbst im Online-Kracher *Guild Wars* nicht gesehen. Ein eigens komponierter Soundtrack entführt Sie in die Fabelwelt. Schaffen Sie es, Violet in den letzten Level zu bringen, erwartet Sie das letzte große Kräftemessen, bei dem Sie mit Feuerbällen auf zahllose Gegner ballern. Geradlinigkeit, fehlende Geschichte und extrem kurze Spielzeit versetzen das interessante Spielgeschehen etwas. Warum latscht Violet durch die Pampa, wo haarlose Affen sie angreifen? Das erfahren wir wohl nie. Trotzdem nett. ANDREAS BERTITS

Info: www.eclipsegame.com



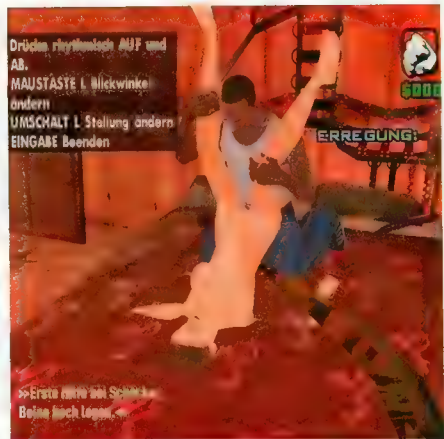
»Moin, ich bin ein verlassener Hater, eine es mit Kriecher mit hoch bergan.

Tiefer eindringen

Mit **GTA: SAN ANDREAS**-Mods entdecken Sie völlig neue Seiten an dem Gangster-Epos. Von vorne und hinten!

GTA: San Andreas | Der neueste Teil des Action-Krachers *Grand Theft Auto: San Andreas* war kaum draußen, da sprossen schon erste Mods aus dem Nichts wie die erste Erektion von Tarzan, als Jane ihm ihre Höhle zeigte. Ähnliche Gedanken hegte wohl auch Patrick Wildenborg, als der den *Hot Coffee 2*-Mod entwickelte. Hier geht es nur um eins: Bräute flachlegen. Gleich nach Spielstart können Sie durch alle Städte flanieren und Ihre Schnallen zu Hause abholen. Nach dem ersten erfolgreichen Date winkt eine heiße Liebesnacht. Im Gegensatz zum Spiel bekommen Sie hier auch wirklich nackte Tatsachen zu sehen und lassen in verschiedenen Stellungen rhythmisch die Hüfte kreisen. Aber Vorsicht: So geil der Mod auch ist, das Werkzeug ist zickiger als manche Weiber. Wir haben auch in absolut nüchternem Zustand Abstürze erlebt. Jugendfreundlicher fallen da die Mods von Daniel Beckham aus. *Bluesky* verändert den Himmel und die Ausleuchtung der Stadt. Um im Gelände ebenso schnell zu fahren wie auf der Straße, installieren Sie *Enhance Tire Traction*. Außerdem verbessert sich das Kurvenverhalten aller Fahrzeuge. *Double Wielded Weapons* setzt die Fertigkeit des Spielers für alle Waffen auf „Hitman“. In jeder Hand eine Wumme – cool! Mit *Gang War* liefern sich alle Straßengangs zu jeder Tages- und Nachtzeit erbitterte Schlächten. Wenn Sie knapp bei Kasse sind, hilft der Mod *No Cash for Clothes* von Vinciguerra Davide mit kostenlosen Klamotten. Keine Zeit für Waffentraining? Durch den *Sanga*-Mod von Luke McIlloodon starten Sie sofort als „Hitman“ mit allen verfügbaren Pütern. Das Ergebnis überzeugt Stehpinker: Höhere Genauigkeit und verringerte Streuung beim Schießen. **MARC BREHME**

Info: www.gta.de



AUF DVD

Mods zu: GTA: San Andreas

Author: Diverse

Filenamen: Diverse

Voraussetzung: GTA: San Andreas

Pro + Contra:

- ☒ Macht San Andreas noch geiler
- ☒ Absturzgefahr

FAZIT: „Alles, was vor allem Männerherzen höher schlagen lässt.“

Rhoi, browse!

www.gdynamite.de **gamesdynamite**



Aber bitte mit Absahne!

Diese Spiele schlugen beim **SUPERBROWSERSPIEL-WETTBEWERB** fett ein!

Hurra! Die Gewinner des von PC ACTION und Gamesdynamite veranstalteten Wettbewerbs Superbrowserspiel 2005 stehen fest! Die fetten Preise räumten in der Kategorie bis 2.000 Spieler *Demonlords* (demonlords.org), *Galactic Tales* (galactic-tales.de) und *Land of Destruction* (lofd.de) ab. Beim Siegeltitel *Demonlords* machen Sie „amerikanische Karriere“: Vom Tellerwäscher zum Kaiser. Optisch ansprechend kämpfen gigantische Drachen gegen tollkühne Soldaten. Bei den Titeln bis 10.000 Spieler überzeugte *IceWars* (icewars.de) durch einen riesigen Forschungsbaum

und motiviert mit viel Witz und kultigem Hasen-Maskottchen. Auf den Plätzen folgten *Travian* (travian.org) und *Fatal Vortex* (fatal-vortex.com). *X-Wars* (xwars.de), in dem der Spieler sogar eigene Raumschiffe konstruiert, siegte bei den Spielen für über 10.000 Zocker. Platz 2 holte *D-Wars* (d-wars.com), den dritten Platz belegte *Freewar* (freewar.de). Geheimtipp: *Gladiator* (gladiatoren.de) ist ein nagelneues Browserspiel mit Edel-Optik, das im alten Rom angesiedelt ist. Übrigens: Preise gibt es dabei auch abzugreifen. Schauen Sie gleich mal auf Seite 49! **MARC BREHME**

>>Selbst im alten Rom ging nichts ohne Werbeflyer.<<

Sei nicht von gestern!

In 38.000 Jahren kämpfen Sie anders. Wie? Das zeigt **BATTLEFIELD 40.000**, bei dem Sie mit Bolter-MGs und Laserpanzern losmachen.



Battlefield 1942 | Daniel Küblböck kennt das Problem. Er kann sich nicht entscheiden, ob er Frauen mehr liebt als Männer oder umgekehrt. Die arme Saul Ach, Ihnen geht es mit **Battlefield 1942** und **Warhammer 40.000: Dawn of War** ebenso? **Battlefield 40.000** nimmt Ihnen die Entscheidung ab. Die Modifikation krempelt das ehrwürdige **Battlefield 1942** so um, dass Sie mit den Einheiten des Warhammer-Universums über die Schlachtfelder flitzen. Genau, Sie haben richtig gelesen. Als Space Marine stiefeln Sie über drei Karten und ballern als Aufklärer oder Medizinsmann mit leichten Knarren ebenso fett durch die Gegend wie als Panzerjäger mit dem dicken Raketenwerfer gegen einen Rhino-Transportpanzer. Natürlich können Sie die nicht nur abbal-

lern, sondern auch selbst damit herumheizen. Besonders flott sind Sie mit dem Motorrad unterwegs, das praktischweise mit Bordkanonen ausgestattet ist. So heizen Sie entgegenkommenden Gurkenlasterfahrern, nein, Soldaten richtig ein. Aus lizenzrechtlichen Gründen durften wir den Mod nicht auf unserer DVD verwursten. Sie sind also zum Download verdammt. Die 95 Megabyte große Datei können Sie etwa über den Link www.extreme-players.de/download.php?id=8558 durch ihre Leitung zerrn. Übrigens: Der Mod ist auch schon für **Battlefield 2** in Planung. Da sind wir aber mal gespannt wie eine Muskelverhärtung!

MARC BREHME

Info: www.battlefield40k.com

Echte Hunt-Arbeit

Von wegen unmöglich! Jetzt ballern Sie sich im **MAX PAYNE-Mod M:I - New Dawn** als Ethan Hunt wie im Kinofilm durch terroristische Gegnerhorden. Das kracht gewaltig!

Max Payne 2 | Während die Dreharbeiten zu *Mission: Impossible 3* noch laufen, dürfen Sie schon das neueste Abenteuer von Ethan Hunt gemütlich daheim erleben. Die Modifikation **M:I - New Dawn** pappt Ledermantelträger Max Payne eine Oakley-Sonnenbrille auf die Nase und versetzt ihn als Agent des IMF in einen modernen Thriller. Eine F-15 ist über Utah abgeschmiert und alles sieht nach einem Unfall aus. Als man das Wrack vom Boden kratzt, ist der Pilot kein blutiger Klumpen, sondern über alle Berge. Und mit ihm ein neuartiger Sprengkopf. Jetzt kommen Sie als Ethan Hunt ins Spiel. Sie sollen Dicksens und den Sprengkopf finden, bevor er ihn an einen ehemaligen russischen General verscheuert. In gewohnt lässiger Art und Weise ballern Sie sich also in Echtzeit und Zeitlupe durch die schicken Levels des Mods. Glas splittert, Granaten und Molotowcocktails fliegen durch die Luft und ab und zu bewundern Sie ehrfürchtig, wie Hunt im Segelflug böse Buben löchert. Wenn es Sie doch einmal erwischt, dann hauen Sie sich einfach ein paar Schmerztabletten zwischen die Kiemen und erholen sich zumindest virtuell. **M:I - New Dawn** bietet nicht nur ein fettes Spielgefühl, auch die aufwendigen Zwischensequenzen stehen dem Original kaum nach. Cobra, downloaden Sie!

Info: <http://newdawn.paynereactor.com>

MARC BREHME

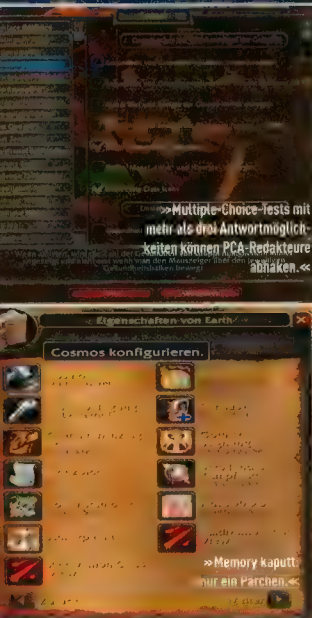


»Muss wieder gemolken werden: Uta Kuh.«



Benutz mich richtig!

Wenn Sie ein richtiger Held sind, dann installieren Sie sich die Benutzeroberflächen-Erweiterung COSMOS. Damit haben Sie die Online-Welt von WORLD OF WARCRAFT fest im Griff.



World of Warcraft | Jeder, der World of Warcraft länger sockt, stößt irgendwann an Grenzen der Benutzeroberfläche. Die hat Blizzard schon mehrfach aufgebohrt, trotzdem bleiben Wünsche offen. Warum kann ich Seitenleisten nicht verschieben? Ich will eine Uhr angezeigt haben. Kann mich das Spiel nicht automatisch um Hilfe rufen lassen in brenzigen Situationen? Doch, das geht alles und noch viel mehr. Mit der Modifikation Cosmos klappt sogar alles auf einmal.

GIGANTISCH

Cosmos ist ein Monster. So viele Möglichkeiten und Hilfestellungen auf einmal bietet keine andere WoW-Bedienungshilfe. Bevor Sie Angst bekommen: Sie können bei der Installation einer solchen nichts kaputt machen. WoW lässt sich immer wieder schnell in seinen Urzustand zurückversetzen. Also probieren Sie Cosmos doch mal aus mithilfe der Version auf

unserer DVD. Und so geht's: Entpacken Sie die Datei, klicken Sie auf die „Cosmos.exe“. Nach der Installation öffnen Sie den Ordner „Addons“ und kopieren alle Unterordner in den Unterordner „Addons“, den Sie unter „Interface“ Ihrer WoW-Installation entdecken. Dann erst starten Sie das Spiel. Einmal eingeloggt, entdecken Sie ein kleines, kreisrundes Symbol, das direkt an Ihrer Minikarte klebt. Ein Klick darauf öffnet das Konfigurationsmenü (Bild links unten) von Cosmos und Ihnen das Tor zu einer Fülle von Zusatzfunktionen. Sie wollen kleinere Symbole, alle Fenster verschiebbar machen, Hilfe beim Zaubern, Spiel-Datenbanken durchstöbern, Questlevels beobachten, eine einzige, große Tasche anstatt vieler kleiner? Das und noch viel mehr ermöglicht Cosmos.

ALLES EINSTELLUNGSSACHE

Das Beste: Sie selbst entscheiden, welche Funktionen des Giganten-Mods Sie nutzen

wollen. In Ruhe können Sie dank der selbsterklärenden Menüs (Bild rechts oben) alles ausprobieren. Was Ihnen nicht gefällt, deaktivieren Sie per simplem Mausklick einfach wieder.

EINFACH MAL ABSCHALTEN

Haben Sie sich entschieden, welche Funktionen Sie nutzen wollen, können Sie nicht benötigte Tools im Login-Bildschirm einfach deaktivieren. Das hält Cosmos schlank und ist funktionell. Viel Spaß beim Rumtüteln! CHRISTIAN BIGGE

Info: www.cosmosui.org

AUF DVD

Mod zu: World of Warcraft

Autor: Cosmosui.org

Filename: Cosmos_Alpha.zip

Voraussetzung: World of Warcraft

Pro + Contra:

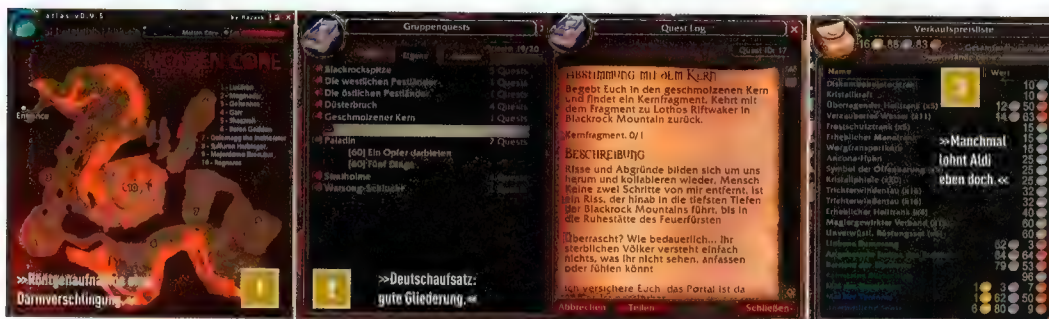
■ Alles in einem Paket

■ Für manche zu viel auf einmal

FAZIT: „Das Rundum-sorglos-Paket für WoW-Süchtige.“

Entwicklungshilfe

Cosmos ist Ihnen zu fett? Dann greifen Sie halt auf einige der kleinen, aber sehr feinen Mods und Erweiterungen für **WORLD OF WARCRAFT** zurück. Damit Ihr Held auch in Zukunft effektiver und komfortabler zubauen kann.



World of Warcraft | Wussten Sie, dass es inzwischen über 1.200 Mods für *World of Warcraft* gibt? Eine kleine Auswahl sehr sinnvoller Helferlein, die Sie allesamt auf der DVD finden, stellen wir hier vor.

ATLAS (BILD 1)

Jeder, der bereits einen Charakter jenseits von Level 20 besitzt, kennt das: Instanzen können verwirrend sein, besonders, wenn man sie zum ersten Mal besucht. Hier hilft *Atlas*. Dieser Mod blendet auf Knopfdruck eine Übersichtskarte des neuen Gebietes ein und gibt sogar den Aufenthaltsort wichtiger Personen preis. Noch dazu legen Sie die Transparenz der Karte fest, so dass sie diese immer im Blick haben und trotzdem spielen können. Inzwischen liegt *Atlas* sogar in einer deutschen Version vor. Klasse!

QUESTFADE (2)

Gerade wenn Sie Aufgaben mit Gruppenmitgliedern aus Ihrem Auftragsbuch teilen möchten, kann es nerven, dass es länger dauert, bis die Beschreibung der Aufgabe sich in Ihr Questbuch geschrieben hat. Mithilfe von *Questfade* erscheint der gesamte Text ohne Verzögerung. Sie sparen viel Zeit.

SELL VALUE (3)

Sie haben einen Gegenstand gefunden oder erwirbt und wissen nicht, was dieser eigentlich wert ist? Kein Problem. *SellValue* zeichnet den Händler-Geldwert jedes Teils auf, das Sie jemals besessen und verkauft haben. So haben Sie gleich auch einen Anhaltspunkt, wenn Sie ihr Fundstück im Auktionshaus anbieten wollen. Sehr nützlich.

GATHERER

Dieser Mod ist unverzichtbar für alle Charaktere, die einen Sammelberuf gewählt haben. Also etwa Kräutersammler und Erzscherfer. Denn auf der Minikarte zeigt *Gatherer* je nach Einstellung per Mausmenü alle Fundorte und sogar die Art des Fundes an.

WEAPON-QUICK-SWAP (4 & 5)

Charaktere wechseln je nach Spielsituation ab und an Ihre Waffen. Paladine nutzen zum Erledigen niedrigstufiger Gegner etwa eine Zweihandwaffe (5), während sie gegen starke Monster zu Einhand-schwert und Schild greifen. Dieser Mod vereinfacht Ihnen den Waffenwechsel. Der funktioniert dadurch per simplen Tastendruck oder durch ein angelegtes Icon. Weitere Modifikationen gibt's in der nächsten PC ACTION.

INSTALLIEREN UND VERWENDEN

Die Installation der kleinen Hilfsprogramme ist denkbar einfach: Entpacken Sie die Datei und verschieben Sie den Unterordner, der den Namen des Mods trägt, in den „Addons“-Ordner. Diesen finden Sie als Unterordner von „Interface“ Ihrer *WoW*-Installation. Die Mods starten Sie durch die Eingabe eines Befehls im Chat-Fenster. Beachten Sie dazu die detaillierten Anleitungen, die Sie in den jeweiligen Readme-Datei finden.

CHRISTIAN BIGGE

Info: www.curse-gaming.com

www.playwow.de

AUF DVD

Mods zu: World of Warcraft

Autoren: Razark/www.playwow.de; Norganna; Miron; CapnBry; Azam

Filenamen:

Atlas_v0.9.5_DE_0.3.zip

gatherer-2.0.1.zip

QuestFade13.zip

SellValue-27.zip

WeaponQuickSwap-26.zip

StanceSets-11.zip

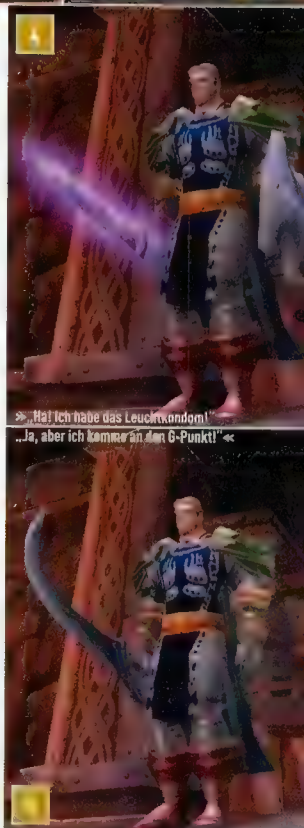
Voraussetzung: World of Warcraft

Pro + Contra:

■ Für jeden Charakter sinnvoll

■ Wenig Speicherplatz benötigt

FAZIT: „*WoW* zocken ohne diese Helferlein sollte verboten werden.“



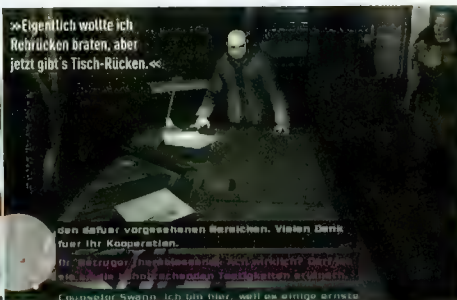
„Hat ich nahe das Leuchtkindom!“
„Ja, aber ich kammer an den 6-Punkt!“

Schrot für die Welt

Modifikationen, Einzelspielerzenarien und klassische Mehrspieler-Karten. Hier kriegen **DOOM 3**-Anhänger, was sie verdienen. Das **MAP-PACK** von doom3maps.org macht es möglich.



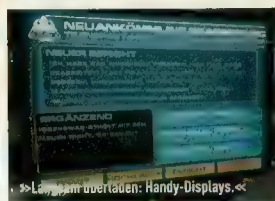
»Heißer Sommertanz:
Walk of Flame.«



»Eigentlich wollte ich
Rehrücken braten, aber
jetzt gibt's Tisch-Rücken.«

»den dafür vorgesehenen Bereich. Vielen Dank
für ihr Kooperieren.
Ich schreibe mir waschen, was schreibe ich
den Schreibe, schreibe ich schreibe ich schreibe ich
Chancenlos! Schreibe ich die Idee, weil es schreibe ich

Mann! Sprich deutsch!



»Langsam überleben: Handy-Displays.«

Sie finden die Amerikanisierung unserer Gesellschaft zum Kotzen? Sie wollen *Doom 3* lieber in Ihrer Muttersprache genießen? Wir bieten Ihnen diesen Monat gleich zwei Modifikationen, mit denen Sie ids Shooter eindeutschen können.

Exklusiv auf unserer DVD befindet sich der *Deutsch Mod* von PC-ACTION-Leser Holger Hauck (*Doom 3 - Deutsch Mod.zip*). Dieser wirkt sich auf sämtliche Menüs, Monitore, PDA-Notizen und Bildschirmtexte aus. Sauber! Außerdem finden Sie im Paket den Untertitel-Mod *Doom3[CC] Version 2.0*, der sämtliche Dialoge und Sounds für Sprachlegastheniker les- und hörbar macht. Fett!

Doom 3 | Es ist wieder so weit! Das monatliche Paket der *Doom 3*-Fetischisten von doom3maps.org ist angekommen und hat seinen Platz auf unserem Silberling gefunden. Auch diesmal platzt es aus allen Nähten. Fangen wir bei den zwei gelungenen Mehrspieler-Karten an. Beim Namen *Temple of Retribution* klingelt es bei echten Zockerveteranen sofort. Schließlich handelt es sich um eine Portierung der beliebten Q3A-Karte. Diese läuft aber nicht ohne das Erweiterungs-Pack *Resurrection of Evil*, das in Deutschland nur als Import verfügbar ist. Die zweite Karte *GWDM2* erinnert von der Gestaltung her ebenfalls stark an ids legendären Mehrspieler-Shooter. Die typischen Jumpads bringen ordentlich Tempo und Action ins Spielgeschehen. Doch auch Einzelspieler kriegen ihr virtuelles

Fett weg. In der Solo-Karte *Urukhai* von Uwe Amberger knallen Sie sich durch zwei verschachtelte Levels in der so genannten *Urukhai-Unterwelt*, nachdem Ihr Kollege bei einem Jeep-Unfall den Löföf abgibt. Sie sind also (mal wieder) ganz auf sich allein gestellt. Modifikationen gibt es diesen Monat natürlich auch. *Ultimate 1.0 Beta* vom Macher des *Gravity Gun*-Mods bringt unter anderem neue Texturen, Doppelpistolen, Nachtsichtgerät, Schutzschild und natürlich die Gravitations-Knarre mit sich. Zu guter Letzt verdoppelt *Double Doom 3* den Schaden von Waffen und Monstern im Hauptspiel und motzt die Optik mit zusätzlichen Shader- und Grafikeffekten auf. Wenn das mal nichts ist! Worauf warten Sie noch? LUKASZ CISZEWSKI

Info: www.doom3maps.org



»Wenn Sie sich
et bitte kurz
bucken würden?«



»Greift um sich:
Säulenpest.«

AUF DVD

Mods zu: Doom 3/Resurrection of Evil

Autor: Diverse

Filename: doom3maps.org

Doom 3 - Deutsch Mod

Voraussetzung: *Doom 3/Add-on*

Pro + Contra:

☑ Spaßige Modifikationen

☑ Gelungene Kartenumsetzungen

FAZIT: „Gewohnt Leckere Kost.“

SpieBrutenlauf

Fantasy ade! Science-Fiction ist angesagt. In der Modifikation **COPPERHEAD: RETALIATION** tauschen Sie Schwert und Zaubersprüche gegen Lasergewehr und Implantate. Das ist nichts für Dolly Buster, aber etwas für Sie!



Dungeon Siege | Flugzeug-Abstürze sind eine üble Sache. Vor allem, wenn noch Krieg herrscht. In der kompletten Umsetzung *Copperhead: Retaliation* zu *Dungeon Siege* versschlägt es Ihren Helden nach dem Niedergang seines Gleiters in eine eisige Landschaft. Ganz auf sich allein gestellt sollen Sie einen Weg zurück in Ihre Basis finden. Unterwegs ballern Sie sich durch Horden von Feinden. Ballern? Moment mal, ist *Dungeon Siege* nicht ein Fantasy-Spiel? Richtig. Aber der Mod verlagert das Geschehen in eine Science-Fiction-Welt. Aus diesem Grund zaubert Ihr Recke nicht wie wild um sich oder hackt mit Schwertern auf Orks, Drachen und anderes Kropfzeug ein. Laserwummen

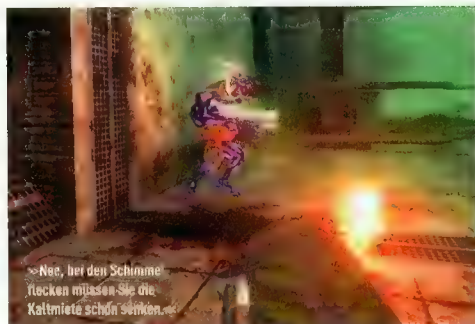
und Implantate, die Ihnen mehr Lebenskraft oder eine bessere Verteidigung beschern, verhelfen Ihnen zum Sieg über völlig neue Gegner. Die erste Episode von *Copperhead* zeigt sich etwas geradlinig und auf Dauer fallen die ständigen Kämpfe fast schon auf die Nerven. Trotzdem macht *Copperhead: Retaliation* Lust auf mehr. Das Team um Produzent, Spieldesigner und Künstler Derek Warner arbeitet bereits an einer Fortsetzung mit dem klangvollen Titel *Element*. Dieses Mal allerdings als Mod für *Half-Life 2*. Tja, die *Source*-Engine macht halt richtig was her. Wir sind jedenfalls sehr gespannt.

ANDREAS BERTTIS

Info: www.planetcopperhead.com

SURF DOCH MAL DA RUM!

SPIEL & MODS	INTERNET-ADDRESSE	WAS GIBT'S 'N DA?
Alles	www.extreme-players.de	Nach eigenen Angaben sind die „Extreme-Players“ ja pervers. Auf ihrer Seite gibt es irgendwie alles und das finden wir schön!
Rainbow Six	www.RainbowSix.org	Was mit <i>Rainbow Six</i> zu tun hat, arbeitet Herbert Mrha (schreibt sich wirklich so) auf!
Splinter Cell	www.splintercelluniverse.de	Ubisofts Agenten-Abenteuer steht bei Moddern ganz hoch im Kurs. Hier gibt es alles zu dem Thema.
Alles	www.moddb.com	Sie finden mehr als 2.000 Mods zu nahezu allen PC-Spielen auf diesem Planeten.
Battlefield 1942	www.battlefield-1942.net	Alles zum Thema <i>Battlefield</i> und noch vieles mehr. Mittlerweile geht auf der Seite auch die Post ab!
Battlefield Vietnam	www.battlefield-vietnam.net	Unsere Nummer eins, wenn es um <i>Battlefield Vietnam</i> geht. Ein sehr gelungener Auftritt.
Alles	www.modgude.de	Diese Seite informiert Sie umfassend über das, was in der Modding-Szene abgeht. Eine echte Perle im WWW-Dschungel!
Half-Life 2	www.half-life-2.info	Wenn es um <i>Half-Life 2</i> geht, sind Sie auf dieser professionell gestalteten Website genau richtig.
Warcraft 3	www.inwarcraft.de	Was man über den Echtzeit-Knaller wissen will, steht auf dieser schmucken Seite. Sehr ordentlich gemacht!
GTA 3	www.gta3mods.de	Innerhalb kürzester Zeit entwickelte sich <i>GTA 3</i> zu einem der beliebtesten Spiele. Vollbedien für den Gangster von Welt.
Half-Life	www.planethalflife.com/modcentral	Hier finden Sie alles zum Thema <i>Half-Life</i> . News, Downloads und Infos ohne Ende machen die Webseite zur Pflicht!
Counter-Strike	www.halflife.de	Komplette Abhandlung der Themen <i>Half-Life 1</i> und <i>Half-Life 2</i> . Ein Klassiker im World Wide Web!
Counter-Strike	www.counter-strike.net	Offizielle <i>Counter-Strike</i> -Seite der Entwickler. Vor allem gibt es Insider-Informationen und jede Menge heißer Screenshots.
Counter-Strike	www.ctan00.de	Seite einer Gruppierung, die sich „Die Doppelnullen“ nennt. Hier finden Sie so viele Karten, die können Sie gar nicht alle zocken!
Operation Flashpoint	www.ofp-editing.de	Das Eldorado für alle Hobby-Kartenbastler.
FIFA	www.fifa-news.de	Wer auf EAs Fußballserie abfährt, markiert sich diese Seite. Selbst Lothar Matthäus findet sie spitze!
Act of War	www.planetactofwar.de	Angehende <i>Act of War</i> -Zocker finden alles, was Sie brauchen. Umfangreich und superinformativ. Anschauen!
Max Payne	www.mppzone.de	Weil beide <i>Max Payne</i> -Abenteuer extrem kurz sind, kommen zusätzliche Files immer gut, um die Wartezeit auf Teil 3 zu verkürzen.
Medal of Honor: Allied Assault	www.planetmedalofhonor.com	Die wohl größte amerikanische Fanseite zu <i>Medal of Honor: Allied Assault</i> bietet allerlei Hintergrundinfos, neue Karten, Mods und Skins.
Serious Sam 2	www.seriousam.de	Offizielle Seite. Hier könnten Sie alle Gimmicks abstauben, wenn Sie diese nicht schon auf unserer DVD finden.
Jedi Knight	www.darth-sonic.de	Auf dieser übersichtlichen Fanseite finden Sie alles, was das <i>Star Wars</i> -Herz höher schlagen lässt. Natürlich auf Deutsch.
Enemy Territory	www.planetwolfenstein.de	Die größte deutsche Fanseite für <i>Enemy Territory</i> . Aktuelle News, viele Downloads und hervorragende Tipps.
Pro Evolution Soccer	www.pes-4.de	Fundgrube zur Nummer eins unter den Fußballspielen.
Doom 3	www.doom3maps.org	Wenn es Material zu id Softwares Ego-Shooter gibt, dann auf dieser krassen Webseite.
COMMUNITY		
Clan-Seite	www.mymtw.de	Die Seite des erfolgreichen deutschen Clans mTw. Sehr informativ und immer auf dem neuesten Stand. Ein Pflichtbesuch!
Clan-Seite	www.schroet.de	Die Homepage des bekannten Clans Schroet Kommando. Allerlei rund um das Thema <i>Counter-Strike</i> .
Szene-Seite	www.cs-scene.de	Viele Neuigkeiten aus der Clan-Szene. Surfen Sie auf diese Seite, um zu erfahren, was in der Community abgeht.



Nexuiz

AUF DVD
NUR AUF AB-18-EDITION!
VOLLVERSION

Deathmatch-Bestenhimmel. Für die übrigens bislang noch fehlenden CPU-Kollegen entschädigen Sie die zehn Musikstücke. Dafür sind die Soundeffekte so mickrig ausgefallen wie unsere letzte Gehaltserhöhung. Aus Jugendschutzgründen durften wir das Spiel nur auf unsere Ab-18-Ausgabe packen. Wir wünschen fröhliches Fraggern unter Windows und Linux.

MARC BREHME

Info: www.nexuiz.com

KOMMENTAR

Ja, is klar. Was nix kostet, taugt nix. Von wegen! Okay, die Quake 1-Engine von id Software ist mittlerweile älter als die Steuerungspläne der Bundesregierung. Dafür macht Nexuiz aber ordentlich Laune. Einfach schnelle Action mit fetter Mucke. Cool!

Was lange währt, wird endlich gut. Oder Freeware. Nach dreieinhalb Jahren Entwicklungszeit kredenzen wir Ihnen heute den Mehrspieler-Shooter Nexuiz. Auf dessen 17 Karten flitzen Sie mit einem von 28 wählbaren Charakteren

umher und versuchen genre-typisch als Erster die fetteste der zahlreichen Wummen in die Franke zu bekommen. Dann blasen Sie Ihre bis zu 64 Konkurrenten virtuell aus den Stinkesocken und freuen sich auf einen neuen Eintrag im

Titel	Story	Spielt sich wie	Download und Fazit
 FOOD FORCE Action 227 MByte (Spiel auf DVD)	Nein, auch wenn manche das behaupten, Reiner Calmund ist nicht die Ursache für die Hungersnot in der Dritten Welt. In <i>Food Force</i> rücken Sie ihm trotzdem zu Leibe. Dem Hunger natürlich!	Essen auf Rädern.	www.food-force.com Mit <i>Food Force</i> will die UN auf das ernste Thema Hunger aufmerksam machen. Funktioniert sogar bei Magersüchtigen.
 GLANS Geschicklichkeit 6,6 MByte (Spiel auf DVD)	Sie teilen ein paar dutzend Kugeln in unterschiedlichen Farben über ein Netz von Röhren zu Kugelfängern. Die sind drehbar und bieten Platz für unterschiedlich viele Kugeln.	eine Abwandlung des altherwürdigen <i>Logical</i> .	www.nebelwade.de/counter/click.php?id=5 Für Leute, die schon immer mal gern die Lottozahlen ziehen wollten.
 STARGUNNER Action 39,4 MByte (Spiel auf DVD)	In der Andromeda Galaxis bereiten die Zilions einen Anschlag auf den Nachbarplaneten vor. Die Ytima-Krieger sind aber schneller und knüppeln die zilionische Kriegsflotte breit. Gut so!	ein genialer 2D-Shooter im Stil von <i>R-Type</i> .	www.3drealms.com/stargunner Zeitloser Klassiker von 1996 aus der Spieleschmiede 3D Realms.
 THE WHITE CHAMBER Adventure 313,5 MByte (Spiel auf DVD)	Als junge Frau erwachen Sie ohne Gedächtnis in einem dunklen Raum. Dabei waren Sie gestern doch gar nicht voll! Sie lösen Rätsel und finden die Wahrheit über die weiße Kammer heraus.	ein Manga zum interaktiven Gruseln.	www.studiotrophis.com/wc.php Dieses coole Point&Click-Horror-Adventure sollen Sie unbedingt ausprobieren!
 THE EYE OF THE KRAKEN Adventure 156,3 MByte (Spiel auf DVD)	Eine Seefahrt, die ist lustig. Oder auch nicht. Das „Auge des Kraken“ wurde geklaut. Finden Sie das Sakrileg rechtzeitig vor dem Landgang oder eine böse Macht beherrscht die Welt!	ein herrlich traditionelles Adventure der guten alten Zeit.	www.absurdus.net/kraken Wer hungrig auf <i>Runaway 2</i> wartet, nimmt <i>The Eye</i> der Kraken als genussvolle Zwischenmahlzeit.
 TETRIS 2005 Adventure 5,1 MByte (Spiel auf DVD)	Das klassische <i>Tetris</i> grafisch und mit neuen Spielmodi aufpoliert sowie mit Aufgaben- und Mehrspieler-Modus versehen. Partikeleffekte und zahlreiche Hintergrundbilder sorgen für Ambiente.	<i>Tetris</i> halt.	www.samueloentz.de/vu Ein gelungenes <i>Tetris</i> -Remake mit spannendem Mehrspieler-Teil.
 VYROX Arcade 1,9 MByte (Spiel auf DVD)	In diesem <i>Breakout</i> -Klon ballern Sie einen oder mehrere Bälle durch die Gegend. Im Mehrspieler-Modus gehen Sie anderen an die Bälle und verewigen sich online auf der Bestenliste.	<i>Breakout</i> und <i>Traz</i> .	http://horizont-entertainment.de/download/vyrox.exe Rasante Action für zwischendurch.

Sie kennen weitere exzellente Gratisspiele oder haben sogar selbst ein Meisterwerk programmiert? Melden Sie sich unter gratisspiele@paction.de!



World of Warcraft

für alle



Wer jetzt für PC Action einen neuen Abonnenten werbt, bekommt World of Warcraft als kostenloser Bonus.

Mit World of Warcraft geht für viele fantasybegeisterte Rollenspieler ein großer Traum in Erfüllung. Das bisher nur Echtzeit-Strategie-Spielern vorbehaltene Warcraft-Universum öffnet sich jetzt auch für die große Fangemeinde der Online-Rollenspieler. Eine Welt der Abenteuer wartet auf Sie. Tauchen Sie in World of Warcraft ein und kämpfen Sie

zusammen mit tausenden tapferen Helden in einer Welt voller Mythen, Magie und endloser Abenteuer. Schneeuwefte Gipfel, bedrohliche Festungen, unwirtliche Schluchten. Zeppeline über rauchenden Schlachtfeldern, gewaltige Schlachten - es erwarten Sie zahllose Herausforderungen. Worauf warten Sie noch?



Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: Computec Media AG, AboService CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111, E-Mail: compute@csj.de. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif; Fax: 0043-6246-8825277.

Bequemer und schneller
online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine
Übersicht sämtlicher Abo-
Angebote von PC ACTION
und weiterer COMPUTEC-
Magazine.

PC ACTION

☐ Ja, ich möchte das PC-ACTION-Abo mit DVD
(€ 51,90/12 Mesg. (= € 4,33/Mesg.); Ausland € 63,90/12 Mesg.; Österreich € 51,90/12 Mesg.)

☐ Ja, ich möchte das PC-ACTION-Abo mit DVD
inklusive: Das kann nur angemeldet werden, wenn Sie die Herausgeber des neuen Abonnenten mitschicken
(€ 51,90/12 Mesg. (= € 4,33/Mesg.); Ausland € 63,90/12 Mesg.; Österreich € 51,90/12 Mesg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname _____

Straße, Hausnummer _____

PLZ, Wohnort _____

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen) _____

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname _____

Straße, Hausnummer _____

PLZ, Wohnort _____

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen) _____



Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

☐ Bequem per Bankinzug (Prämienbefreizeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr.: _____

Bankleitzahl: _____

Kontoinhaber: _____

☐ Gegen Rechnung (Prämienbefreizeit in D 6 bis 8 Wochen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Monate und verlängert sich automatisch um weitere 12 Monate, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC ACTION. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten _____



Bin in
Leipzig

Niemand zu Hause

GIGA @ GAMES CONVENTION 2005



1700m² Standfläche, 120m² Bühne, 48 Stunden Bühnenprogramm, 28 Stunden TV-Produktionen, 60-köpfiges Team, 10 Moderatoren, 10.000 Autogrammkarten, 1.000 Gewinnpreise und vieles mehr!

Täglich GIGA\GAMES und GIGA©PLAY der GIGA\GAMES AWARD am Freitag 19.08. GIGA eSports präsentiert den **GameSlamV** am Samstag 20.08.

Weitere Infos, Hallenplan und mehr auf www.giga.de/gamesconvention

NBC GIGA ist offizieller
Marketingpartner von



LEIPZIGER MESSE

Messen sich Maß!

SPIELE TIPPS



Grand Theft Auto San Andreas

EINSENDEHINWEISE

1. Die eingesandten Tipps & Tricks müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.
2. Das Spiel, zu dem Sie Tipps & Tricks erstellen, sollte möglichst aktuell sein. Komplettlösungen zu Titeln wie C&C 1 oder Monkey Island 2 können wir also leider nicht mehr berücksichtigen.
3. Kurze Spielertipps (so genannte „Kurztipps“) finden auch auf einer Postkarte Platz. Bitte geben Sie ebenfalls an, mit welcher Spielversion die Kurztipps erstellt wurden!
4. Längere Texte sollten Sie uns auf einer Diskette zukommen lassen.
5. Wir freuen uns über jeden Screenshot und Skizzen. Letztere sollten Sie mithilfe eines Grafikprogrammes erstellen und auf Diskette mitschicken.
6. Das Text- und Grafikformat spielt prinzipiell keine Rolle – Word-für-Windows-Dokumente sowie GIF-, PCX-, TIF- und BMP-Dateien erleichtern uns aber die Arbeit erheblich.
7. Bitte vermerken Sie auf dem Umschlag, für welches Spiel Sie einen Tipp einsenden.
8. Cheatprogramme packen wir gern auf unsere Cover-DVD und entlohn Sie auch entsprechend dafür.
9. Notieren Sie Name und Anschrift nicht nur auf dem Briefumschlag, sondern auch auf allen Disketten und schriftlichen Unterlagen.

Ihre Tipps & Tricks schicken Sie an folgende Adresse:

COMPUTE! MEDIA
Redaktion PC Action
Kennwort: Tipps & Tricks
Dr.-Mack-Strasse 77
91062 Fürth
oder per E-Mail an: tipps@pcaction.de

PC ACTION HILFT!

Wir unterstützen Sie bei allen Problemen mit Ihren PC-Spielen. Egal ob es um einen Fehler geht, den Sie nicht verstehen können, oder um eine Frage zur Spielweise. Wir helfen Ihnen gerne weiter. Schreiben Sie uns einfach eine E-Mail an pcaction@pcaction.de oder rufen Sie uns an.

0190/824834*

Täglich von 8 bis 18 Uhr
*Taschengeld und Mobilfunk

TIPPS&TRICKS-INDEX

HIER FINDEN SIE DIE SPIELERTIPPS DER LETZTEN MONATE AUF EINEN BLICK.

Titel	Monat/Jahr	Titel	Monat/Jahr
Act of War: Direct Action	6/05	Medal of Honor: Pacific Assault	1/05
Battlefield 2	8/05	Need for Speed Underground 2	1/05
Brothers in Arms: Road to Hill 30	6/05	Panah	7/05
Call of Duty: United Offensive	12/04	Pirates	3/05
Disciples: Winted Dead or Alive	5/05	Playboy: The Mansion	5/05
The Sufferer: Das Erbe der Könige	7/05	Rollercoaster Tycoon 3	1/05
Earth 2160	11/04	Stam: Total War	12/04
Earth 2160	8/05	Six Days in Silence	10/04
Empire Earth 2	7/05	Splinter Cell: Blood War – Reloaded	2/05
FIFA 2005	11/04	Splinter Cell 3: Chaos Theory	5/05
Full Spectrum Warrior	11/04	Star Wars: Battlefront	12/04, 1/05
F. (Ball)manager 2005	11/04	Star Wars: Republic Commando	4/05
Gabriel Knight 3: B. d. H. – B. d. V.	12/04	Suikoden 2	7/05
GTA: San Andreas	8/05	SWAT 4	7/05
Hall of Fame	2/05, 3/05	The Chronicles of Riddick	4/05
Herr der Ringe: Schlacht um Mittelmeer	2/05, 3/05	The Moment of Silence	12/04
Knights of Honor	12/04	Vampire: The Masquerade – Bloodlines	2/05
NetG 2	4/05, 5/05	Warhammer 40,000: Dawn of War	11/04
		World of Warcraft	3/05, 5/05, 6/05

KURZTIPPS

Act of War: Direct Action	1/05
Battlefield 2	1/05
Brothers in Arms: Road to Hill 30	1/05
Call of Duty: United Offensive	1/05
Disciples: Winted Dead or Alive	1/05
The Sufferer: Das Erbe der Könige	1/05
Earth 2160	1/05
Earth 2160	1/05
Empire Earth 2	1/05
FIFA 2005	1/05
Full Spectrum Warrior	1/05
F. (Ball)manager 2005	1/05
Gabriel Knight 3: B. d. H. – B. d. V.	1/05
GTA: San Andreas	1/05
Hall of Fame	1/05
Herr der Ringe: Schlacht um Mittelmeer	1/05
Knights of Honor	1/05
NetG 2	1/05

SPIELERTIPPS

Act of War: Direct Action	1/05
Battlefield 2	1/05
Brothers in Arms: Road to Hill 30	1/05
Call of Duty: United Offensive	1/05
Disciples: Winted Dead or Alive	1/05
The Sufferer: Das Erbe der Könige	1/05
Earth 2160	1/05
Earth 2160	1/05
Empire Earth 2	1/05
FIFA 2005	1/05
Full Spectrum Warrior	1/05
F. (Ball)manager 2005	1/05
Gabriel Knight 3: B. d. H. – B. d. V.	1/05
GTA: San Andreas	1/05
Hall of Fame	1/05
Herr der Ringe: Schlacht um Mittelmeer	1/05
Knights of Honor	1/05
NetG 2	1/05

Hilf mir mal kurz!

LIES MICH!

GTA SAN ANDREAS

Gehen Sie zu einem der Cluckin'-Bell-Imbisse. Springen Sie einfach über den Tresen und schauen Sie sich die ohnehin schon lächerliche Arbeitskleidung von hinten an. Laut Aufschrift bekommen Sie hier nur echte „Hähne“ zwischen die Zähne geschoben: „Taste the Cock“.

Gucken Sie doch mal bei der Tankstelle in Dillimore vorbei. Es ist der Laden, bei dem Sie in der Mission „Tanker Commander“ gemeinsam mit Catalina den Tankzug klawen. Auf der kugelsicheren Scheibe hängt ein Schild: Max Pane Bulletproof Glass. Ein verklebter Verweis auf die *Max Payne*-Spiele, ebenfalls von den Entwicklern Rockstar.

COUNTER-STRIKE SOURCE

Falls Sie mal wieder sofort das Zeitliche segnen oder als Zuschauer auf der Karte *de_piranesi* durch die Gegend fliegen, schauen Sie sich doch mal das folgende Easteregg an: Vom CT-Startpunkt aus gehen Sie gleich rechts zu der Tür mit dem Schild „Ticket Office“. Weiter oben sehen Sie zwei Fenster. Fliegen Sie dort durch und füttern Sie während der Wartezeit die herumlungende Giraffe.

STAR WOLVES

Suchen Sie im Installationsordner nach der Datei *main.ini* und öffnen Sie sie mit einem Texteditor. Im Abschnitt **[GAME]** fügen Sie die Zeile **DebugMode = 1** hinzu. Im Spiel bekommen Sie schließlich die Konsole mit der Tastenkombination **Umschalt-^** auf. Dort geben Sie **g_cheats 1** ein, damit folgende Cheat-tasten funktionieren:

TASTE	WIRKUNG
Y	Zerstört das gewählte Objekt
I	Bessere Schilder
T	Ein Schuss von der Kamera

Des Weiteren bekommen Sie durch den Konsolenbefehl **g_showinvisible 1** alle Schiffe auf der Karte angezeigt.

GTA SAN ANDREAS

Tippen Sie einfach während des Spielens die folgenden Cheats ein. Achtung: Verwenden Sie diese nicht, wenn Sie eine vorzeigbare Statistik möchten. Danach gespeicherte Spielstände sind nämlich entsprechend markiert.

CHEAT	WIRKUNG
aeduwv	Keinen Hunger
aezakmi	Nie gesucht
aiwprton	Rhino
aiydwzq	Fallschirm
ajlojqy	Fußgänger kämpfen
amomhr	Tankzug
asnaeb	Keine Polizeisterne
bagowpg	CJ wird angegriffen
baguvix	CJ ist kugelsicher
bekknqv	Nutzen stehen auf CJ
bgluawml	Passanten attackieren CJ
bifbuz	Gangs überall
bluesuedshoes	Elvis lebt
bmtwhr	Ländliche Fahrzeuge
brington	Sechs Fahndungssterne
btdqcb	Fett
bubblecars	Autos fliegen bei Berührung weg
buffmeup	Muskelpaket
celebritystatus	Stretch
cikgcpx	Strandmodus
ciphonehome	Besserer Bunnyhopp
cpkntwt	Autos sprengen
crazytown	Clowns bevölkern die Stadt
cvwxkam	Unendlich Atem
cwjxuoc	Sandsturm
everyoneispoor	Nur billige Autos
everyoneisrich	Nur teure Autos
flyingfish	Boote fliegen
flyinglostunt	Kunstflugzug
fooxft	Fußgänger bewaffnet
fourwheelfun	Quad
fullclip	Unendlich Munition
fvtnmbz	Andere Autos
ghostown	Weniger Verkehr
godybucruelworld	Freitod
helloladies	Sexappeal auf Maximum
hesoyam	Gesundheit, Rüstung, \$ 250k
iavenjq	Starke Schläge
iowdlac	Schwarze Autos
itsatbulb	Bulldozer
jcnruad	Explosion bei Zusammenstoß
jntdmh	Rancher
jumjet	Hydra

RISEING KINGDOMS

Drücken Sie im Spiel die **Eingabetaste**. In dem Chatfenster geben Sie nachfolgende Cheats ein.



»Sieht auch ohne Maske scheisse aus: Sido.«

kangaroo	Höher springen
kggddkp	Vortex Hovercraft
kjkszpj	Waffen-Set 2
kvyyzqk	Dünn
lqpfbn	Rosa Autos
lxiwyl	Waffen-Set 1
monstermash	Monstertruck
mroemz	Alle rekrutieren
munasef	Adrenalin-Modus
naturallalent	Fahrkönnen auf Maximum
nightprowler	Nacht
ninjatown	Katana
ohvav	Immer 21 Uhr
ohdude	Hunter
onlyhomiesallowed	Eigene Gang überall
osrbh	Zwei Sterne weniger
ouqidmw	Zielen beim Fahren
pdejht	Hotring Racer
pleasantwarm	Schönes Wetter
professionalkiller	Alle Waffen auf Hitman-Level
professionalskill	Waffen
ripazha	Fliegende Autos
rocketman	Raketentrucksack
rocketmayhem	Alle mit Raketenwerfer rekrutieren
rzhsuew	Caddy
scottishsummer	Regen
sjmahpe	Alle rekrutieren mit AK-47
slowtdown	Langsamer spielen
speedreak	Alle Autos mit Nitro
speeditup	Spiel beschleunigen
stateofemergency	Anarchie bricht aus
sticklikeglue	Super Straßeneige
toodamhot	Mittagshitze
truegrime	Trashmaster
uzumymw	Waffen-Set 3
vkypqcf	Unbekannt
vpijwv	Hotring Racer
vrockpokey	Hotring Racer
wantitw	Unendlich Munition
wheelsontyptease	Karosserien verschwinden
wherethestuffis	Leichtwagen
worshipme	Maximaler Respekt
yteicz	Rücksichtloses Fahren
ysohnul	Zeit verrinnt
zeiivg	Grüne Welle

CHEAT	WIRKUNG
makemeric	3.000 Gold und 100 Gems
makemefamous	Sieben Ruhmpunkte
fasterfaster	Einheiten trainieren schneller, schnellere Erforschung
octrta	Alle oben genannten Cheats

Grand Theft Auto San Andreas

Willkommen auf dem weltgrößten Verbrecherspielplatz. Hier toben Sie bis zum Umfallen, Carls Gangsterkarriere ist nur des Eisbergs Spitze! Wir liefern die restlichen Aufträge, zeigen, was so geht und verraten, wie Sie in **GRAND THEFT AUTO SAN ANDREAS** einen 100%-Wert erreichen.

WERKZEUG FÜR DEN EINSTIEG

- Gleich in der ersten Mission steigen Sie auf das Fahrrad, radeln los und biegen links ab. Beim roten Hotel auf der anderen Straßenseite steigen Sie aufs Dach und nehmen die MP.
- Überwältigen Sie den Verfolger vor der Tür des Pizzaladens. So bekommen Sie seine starke Schrotflinte.
- Schon zu Beginn können Sie sich das beste Motorrad holen. Fahren Sie zum East Beach in Los Santos. Im Parkhaus 5 (diese und die weiteren Nummern beziehen sich auf die entsprechenden Städte-Karten weiter hinten) nördlich der Arena steht die NRG-500.
- Machen Sie so bald wie möglich einen Abstecher nach Vinewood. Schauen Sie sich in den Filmstudios 1 (LS) östlich neben den Tennisplätzen um. Sie bekommen eine abgäste Schrotflinte, einen Schlagstock, ein AK47-Sturmgewehr. Angrenzend an die Sportanlage stehen Gebäude der Firma Interglobal Television. Schnappen Sie sich das Scharfschützengewehr oben an der Treppe. So sind Sie für die nächsten Missionen gewappnet.

KURZTIPPS

- Sie benötigen viel Zeit zum Nachladen, wenn Sie Schusswaffen mit großen Magazinen einsetzen oder gleich zwei Knarren auf einmal verwenden. Zudem können Sie sich nicht fortbewegen, solange Sie eine doppelt gefüllte Waffe in geduckter Haltung nachladen müssen, was in Schusswechseln oft unangenehme Folgen für Sie hat. Tauschen Sie die Magazine manuell aus: Nehmen Sie einfach die nächste Waffe in die Hand und wechseln Sie zu der Waffe zurück, die Sie vorher benutzt haben. Auf diese Weise umgehen Sie die lästige Nachladeanimation.
- Verhalten Sie sich ruhig und bleiben Sie in Seitenstraßen oder Gassen, solange Sie bis zu zwei Fahndungssterne haben. Wenn

die Polizei Sie nicht sieht, verschwindet der Fahndungslevel nach einiger Zeit. Sollten Sie einen Polizisten ins Jenseits schicken oder zu viel Ärger machen, erhalten Sie zwei oder mehr Fahndungssterne. In einer solchen Situation haben Sie nur zwei Möglichkeiten, mit heiler Haut zu entkommen: Entweder Sie flüchten mit einem Fahrzeug zu einem Pay 'n' Spray oder Sie begeben sich zu einem Ihrer Häuser. Wenn Sie das Spiel speichern, füllt sich der Lebensbalken und alle Fahndungssterne verschwinden. Achtung: Beginnen Sie eine Mission, bleiben vorher angehäuften Sterne erhalten.

- Ducken Sie sich bei Feuergefechten und gehen Sie in Deckung, falls Ihnen Gegner mit starken Waffen zusetzen, um weniger Treffer abzubekommen. In dieser Haltung kann CJ zudem besser zielen.

- Fahren Sie zum Flughafen und stellen Sie das Auto an die Mauer direkt vor dem Haupttor zu den Rollbahnen. Klettern Sie auf das Fahrzeugdach und springen Sie aufs Gelände – schon kommen Sie per Flugzeug überall hin. Meiden Sie aber die anderen Städte, da Sie dort sofort auf der Fahndungsliste erscheinen. Selbst ein Pay 'n' Spray hilft nichts.

- Das Leben stinkt, Carl auch! Wechseln Sie zwischendurch die Klamotten, da Sie sich sonst überall unbeliebt machen. Übrigens machen Kleider auch in *GTA: San Andreas* Leute: Bei hochnasigen Drogenbaronen kommen Sie im Nadelstreifenanzug gut an. In diesem Anzug sind Sie dagegen bei Gangs eine wandelnde Zielscheibe.

- Toben Sie sich erst mal gehörig aus und gehen Sie danach Verpflichtungen – sprich, die Missionen – ein. Mit ordentlicher Ausrüstung und gut durchtrainiert haben Sie wesentlich bessere Karten.

- Sie können in Garagen mehr Autos parken, als eigentlich vorgesehen sind. Dafür fahren Sie einen Wagen vor eine laut Spiel bereits komplett belegte Garage, steigen kurz aus, damit das Garagentor aufgeht und fahren hinein. Vorsicht: Es kann passieren, dass Autos dadurch einfach verschwinden, vor allem, wenn diese „überstehen“.

- Mit Motorrädern können Sie wesentlich schneller fahren, wenn Sie sich etwas nach vorn lehnen. Am besten geht das mit einem

analogen Steuerknüppel auf einem Gamepad, oder über die Maussteuerung.

- Carl kann alle sechs Stunden bis zu elf der größten Portionen in den Restaurants essen. Ist er mehr, so übergibt er sich und behält rein gar nichts bei sich.

- Wenn Sie keine Lust haben, Ihre Gang-Territorien zu verteidigen, betreten Sie eines Ihrer Häuser mit Speicherpunkt, sobald Ihr Gebiet angegriffen wird. Nachdem Sie gespeichert haben, ist der Angriff der feindlichen Gangs vorüber und das Viertel gehört weiterhin Ihnen.

- Mit dem Hunter-Helikopter macht die Verbrecherjagd besonders viel Spaß. Fliegen Sie aufs Land und aktivieren Sie die Missionen. Achten Sie darauf, dass Sie keine Polizisten erledigen. Wenn Sie lange genug durchhalten, bekommen Sie immer größere Erfolgsprämien. Schon auf Level 50 erhalten Sie mehr als \$ 100.000 pro Mission.

ATTRIBUTE UND FERTIGKEITEN

Respekt

- Als Gang-Mitglied müssen Sie sich Respekt verschaffen, damit man Sie akzeptiert. Verdienen Sie sich Respekt durch Missionen und erobern Sie feindliche Viertel. Wenn Sie sich genügend Anerkennung erarbeitet haben, können Sie mehrere Gang-Mitglieder anheuern.

- Tattoos bringen ein paar Prozente Respekt. Dabei ist es im Endeffekt egal, welche Motive Sie sich stechen lassen, denn die Unterschiede sind minimal und teure Motive sind nicht besser. Hauptsache, es sind viele.

- Frisuren sind hinsichtlich der Wirkung sehr unterschiedlich und verschaffen Ihnen sowohl Sexappeal als auch Respekt. Wir empfehlen die Cornrow-Frisur. Probieren Sie es einfach aus. Nur eins ist sicher: Die überbeurteilte Elvis-Tolle mag niemand.

Muskeln, Kondition und Fett

Ein gut trainierter Charakter ist in *GTA: San Andreas* nützlich. Mit viel Kondition und starken Muskeln hält CJ den Powersprint für sehr lange Zeit durch. Auch Mauern oder Zäune überwinden Sie ohne viel Anstrengung, wodurch Sie sich flott durch Gärten



Wenn Sie auch unkonventionelle Wege gehen, kommen Sie in der *GTA*-Welt überall hin.



Durch teure Kleidung, coole Frisuren und Tätowierungen steigern Sie Ihren Sexappeal.



Trainieren Sie Muskeln und Kondition, damit Sie auf der Straße den entscheidenden Vorteil haben.

Im Handumdrehen unendlich reich

Speichern Sie den Spielstand und setzen Sie Ihr Geld bei den Pferdewetten immer auf das schwächste Pferd. Laden Sie den Spielstand so lange neu ein, bis Ihr Pferd gewinnt. So können Sie Ihr Geld innerhalb kürzester Zeit vervielfachen. Drücken Sie mehrmals auf die 10.000-Taste, um höhere Beträge zu setzen.



oder Gassen bewegen können. Auf diese Weise entgehen Sie den wachsamen Augen der Polizei. Für eine Flucht vor den Gesetzeshütern oder Banden haben Sie mit einem hohen Konditionswert einen entscheidenden Vorteil. Außerdem können Sie mit ordentlich Kondition länger Fahrrad fahren und schwimmen. In jedem Fitnessstudio treffen Sie auf Trainer, die Sie zum Kampf herausfordern können, sobald Sie Ihre Muskeln oft genug trainiert haben. Wenn Sie gewinnen, erhalten Sie einige neue Kampfmänöver. Pro Tag können Sie maximal etwa ein Fünftel an Muskelmasse zulegen. Achtung: Gar kein Fett am Körper ist auf Dauer nicht empfehlenswert. Wenn sich CJ verausgabt, verbraucht er Energie. Falls kein Fett vorhanden ist, baut der Körper jedoch Muskelmasse ab.

Sexappeal

Wichtig, wenn Sie bei den Frauen landen wollen: Am meisten steigern Sie Ihren Wert durch teure Kleidung, Schmuck, Frisuren und Tätovierungen. Klar spielt es auch eine Rolle, mit welchem Auto Sie bei den Damen aufkreuzen. Achten Sie allerdings darauf, dass der Wagen unversehrt bleibt, damit Sie auf die Lady's einen guten Eindruck machen. Prinzipiell sind Sportwagen (Infernus), oder dicke Brummer (Stretch, Remington) echte Bringer. Noch einen Extraschub Sexappeal bekommen Sie als Bo-

nus für alle versteckten Austern – und nebenbei können Sie länger schnorcheln.

Waffenfertigkeiten

Üben Sie den Umgang mit den einzelnen Waffen, um effektiver ballern zu können. Wenn Sie die einzelnen Fähigkeiten weiter steigern, schießen Sie genauer und verursachen mehr Schaden bei Ihren Kontrahenten. Zudem erhalten Sie die Fähigkeit, seitwärts zu laufen, während Sie auf einen Gegner feuern. Wenn Sie die Fähigkeiten für kleine Waffen bis zur höchsten Stufe trainieren, können Sie sogar zwei gleiche Waffen auf einmal benutzen. Mit zwei Mini-SMGs haben Sie beispielsweise 100 Schuss in den Magazinen, die Sie mit einer hohen Feuerrate in Richtung Gegner schicken können. Am besten steigern Sie die Waffenfertigkeiten, indem Sie sich in feindlichem Gang-Territorium herumtreiben und alle Feinde aus Korn nehmen. Besonders viel Kanonenfutter bekommen Sie bei Bandenkriegen vor den Lauf. Allerdings sind die Feinde oft so gut bewaffnet, dass Sie auf eine Ihrer stärkeren Waffen wechseln müssen, um sich die heranstürmenden Gegner vom Leib zu halten.

Fertigkeiten für Fahrzeuge

Für diese Fertigkeiten gilt „Übung macht den Meister“. Fahren Sie durch die Gegend

und achten Sie darauf, keine Unfälle zu bauen. Diese Fähigkeiten bringen Ihnen in den Missionen oft den entscheidenden Vorteil. Wenn Sie ein geübter Motorradfahrer sind, braucht es schon einen sehr schweren Unfall, um Sie von der Maschine zu werfen. Sogar Straßenlaternen, Zäune und andere Hindernisse mähren Sie ohne größere Schäden oder Blessuren nieder.

Gang-Krieg

- Setzen Sie bei Gang-Kriegen in großen Gebieten die Guerilla-Taktik ein. Für diese Strategie ist ein hoher Konditionswert von Vorteil. Noch bevor die erste Gegnerwelle über Sie hereinbricht, begeben Sie sich in eine Ecke des Kampfgebiets. Die Feinde erscheinen aus mehreren Richtungen und laufen auf Ihre Position zu. Mit dem Powersprint rasen Sie von einer Ecke des Abschnitts in die nächste. Ihre Feinde haben häufig Probleme, den richtigen Weg zu finden, und bleiben gelegentlich an Hindernissen hängen. Dadurch können Sie die Gegnergruppen auseinander ziehen und einen nach dem anderen ausschalten. Wiederholen Sie den Vorgang, wenn Ihnen eine Übermacht zu nahe kommt.

- In jedem Kampfgebiet finden Sie eine Kevlar-Westen und ein Lebensherz, das Ihren Gesundheitsbalken vollständig auffüllt. Diese Gegenstände liegen fast immer auf den breiten Hauptstraßen des Kampfgebiets. Wenn Sie nach einem Feuergefecht stark angeschlagen sind, flüchten Sie mit dem Powersprint und begeben sich auf die Suche nach den Gegenständen. Sobald Sie top ausgerüstet sind, erledigen Sie die Feinde.

SO LÖSEN SIE DAS SPIEL ZU 100 PROZENT

- Erledigen Sie sämtliche Haupt- und Nebenmissionen des Spiels.
- Besuchen Sie die Fitnesscenter, trainieren Sie Ihre Spielfigur und erlernen Sie die verschiedenen Kampfmänöver.
- Kaufen Sie alle Häuser sowie Zeros Shop (6) (SF), Wangs Cars und den Flugplatz.
- Erwerben Sie alle Immobilien.
- Finden Sie 100 Spray-Tags, 50 Fotomotivs, 50 Hufeisen und 50 Austern. Monsterstunts und Blumen zählen nicht dazu.
- Nachdem Sie die 100-Prozent-Marke erreicht haben, verfügen Sie über einen unendlichen Vorrat an Munition.



Fahren Sie zwischen Laternen und Bäumen hindurch, um die Gegner abzuhängen.



Passen Sie auf, dass Sie nicht versehentlich Bürger über den Haufen fahren.



Stellen Sie den Transporter so vor dem Haus ab, dass Sie den Laderaum leicht erreichen.

NEBENMISSION FÜR 100 PROZENT

Schießstand-Challenge

Stellen Sie in den Ammu-Nation-Waffen-läden Ihre Treffsicherheit unter Beweis. Dafür müssen Sie die Mission Dobermann mit Sweet abgeschlossen haben. Danach haben Sie maximale Pistolenfertigkeiten.

Kuriermissionen

In allen drei Städten gibt es Geschäfte, für die Sie als Kurier arbeiten können. Lieferten Sie alle Pakete innerhalb des Zeitlimits ab. Schließen Sie sämtliche Durchgänge erfolgreich ab, gehört das Geschäft anschließend Ihnen und Sie heimsen regelmäßig Geld ein. Erwerben können Sie die folgenden Läden:

- Robo's Food Mart in Commerce **2**, Los Santos. Steigen Sie auf das BMX.
- Happy Shopper Queens, San Fierro **5**
- Burger Shot Redsands East, Las Venturas **2**

Güterzugmission

Sobald Sie alle drei Städte betreten dürfen, steht Ihnen diese Mission zur Verfügung. Warten Sie am Bahnhof und stehlen Sie einen Zug. Sie müssen ein Gefühl für das Kurven- und Bremsverhalten des Ungetüms bekommen. Wenn Sie zu schnell in eine Kurve fahren, entgleisen die Wagons und die Mission ist gescheitert. Als Belohnung erhalten Sie \$ 50.000 und dürfen kostenlos in allen Zügen mitfahren.

Export & Import

Nach dem Auftrag Custom Fast Track können Sie an dem dabei verwendeten Kran **7** (SF) mit Autos handeln. Beschaffen Sie alle 30 Fahrzeuge aus unserer Tabelle, die für den Export gebraucht werden. Für jedes Fahrzeug erhalten Sie natürlich Kohle. Zudem können Sie anschließend mehr verschiedene Modelle importieren.

Stadion-Rennen

Nach den Stadten gibt es vier verschiedene Rennserien:

- Kickstart: Ab 50 % Motorrad-Geschwindigkeit lässt Sie der Türsteher ins Dirt Ring Sta-

Auto-Exportliste

Verhökern Sie die folgenden Wagen bei dem Im- und Export-Kran am Hafen.

1. Liste	2. Liste	3. Liste
Patriot	Stallion	Blade
Sanchez	Tanker	Freeway
Stretch	Comet	Mesa
Admiral	Stafford	Banshee
Camper	Blista Compact	Euros
Infernus	Slamvan	ZR-350
Feltzer	Sabre	Super GT
Remington	Rancher	Journey
Sentinel	Cheetah	Huntley
Buffalo	FCR-900	BF Injection

dium **3** in Blackfield, Las Venturas rein – abgesehen von Dirt-Track-Rennen. Hier sammeln Sie durch geschickte Tricks Punkte. Vor dem Eingang erscheint als Prämie ein Geländetruck.

• Dirt Track: Findet wie Kickstart im Dirt-ring Stadium **4** statt, allerdings montags und mittwochs. Für das fordernde Motocross-Rennen brauchen Sie 50 % Fahrer können. Dem Sieger winken ein BF Injection und \$ 25.000.

• Achterschleife: Das Stadion in Los Santos **10** am East Beach können Sie von Anfang an betreten. Eigentlich ein normales Rennen – hier dürfen Sie allerdings mit gemeinen Tricks arbeiten: Rammen Sie die Gegner und treten Sie nur mit einer vollen MP an, denn Drive-by-Shooting geht auch. Als Belohnung gibt es \$ 5.000, einen Monsterturk und einen Hotring Rennwagen.

• Blood Bowl: In Flint County, San Fierro steht das Foster Valley Stadium **11**. Auch hier herrschen raue Sitten, eine geladene MP ist Pflicht – Ihr Beifahrer hat ebenfalls eine. Versteifen Sie sich trotzdem nicht nur auf das Ballern, denn Sie müssen die Checkpoints als Erster erreichen. So erhalten Sie Zeit dazu, die sonst ganz abläuft. \$ 10.000 und den Bloodring Banger (vor dem Eingang) sacken Sie ein.

Sonstige Rennserien

Für 100 % gehören auch Siege bei allen Autorennen dazu. Legen Sie nach der

Fahrschule damit los. Auf dem Radar sind die Rennplätze durch Zielflaggen und Pokale gekennzeichnet. Besondere Wettbewerbe:

- Die BMX-Challenge in Los Santos. Steigen Sie auf das BMX, das neben der Halfpipe in Glen Park **12** steht. Lediglich etwas Fahrpraxis ist nötig, damit es losgeht. Wirklich gut darin sind Sie aber erst mit Erfahrungswerten weit über der Hälfte.
- Gewinnen Sie die drei Rennen der Mount-Chiliad-Challenge. Diese Wettbewerbe starten auf dem Gipfel des Mount Chiliad in den Badlands zwischen 7:00 Uhr und 18:00 Uhr. Großes Können ist die Voraussetzung.
- Erledigen Sie die NRG-500-Challenge in San Fierro. Steigen Sie dazu auf das Motorrad in der Nähe der Exportliste **7** am Hafen.

Taxifahrer

Schnappen Sie sich ein Taxi und starten Sie die Taximissionen, indem Sie die Missionstaste drücken. Die Fahrgäste erscheinen als blaue Markierungen auf dem Radar. Geben Sie immer Vollgas, damit Sie genügend Zeit für weitere Taxifahrten übrig haben. Zudem erhalten Sie vom Fahrgast einen Geschwindigkeitsbonus, wenn Sie das Ziel schnell genug erreichen. Zwischendurch lassen Sie Ihr Taxi in den Pay-n'-Spray-Werkstätten reparieren. Einen weiteren Bonus erhalten



Bis zu elf der dicksten Portionen kann Carl in sich reinstopfen. Danach zieht der Magen die Notbremse und er ist das Zeug komplett wieder los.



Solange Sie sich noch keine weiteren Häuser leisten können, lassen sich mehr als die vorgesehenen Wagen in die Garage quetschen.

Fahrschulen

Diese Boni erhalten Sie für Ihre Mühlen:

	Alle Tests Bronze	Alle Tests Silber	Alle Tests Gold
Fahrschule	Super GT	Bullet	Hotknife
Bootschule	Freeway	FCR 900	NRG-500
Flugschule	Rustler	Doppeldecker	Hunter
Motorradschule	Marquis	Squalo	Jetmax

Sie, wenn Sie viele Fahrgäste abliefern, ohne die Taximission zu beenden. Wenn Sie 50 Fahrgäste hintereinander abfertigen, stehen Ihnen künftig Nitro-Boosts zur Verfügung, wenn Sie am Steuer eines Taxis sitzen.

Krankenwagenfahrer

Diese Mission ist mit den Taxifahrten vergleichbar. Setzen Sie sich in einen Krankenwagen und sammeln Sie die verletzten Leute ein, deren Position auf dem Radar zu erkennen ist. Sie können in Ihrem Krankenwagen bis zu drei verletzte Personen mitnehmen. Achten Sie auf den Zustand des Vehikels, da Sie während der laufenden Mission keine Möglichkeit haben, sich einen Ersatzwagen zu besorgen oder das Fahrzeug in der Werkstatt reparieren zu lassen. Wenn Sie die Krankenwagenmission erfolgreich abschließen, erweitert sich Ihr Lebensbalken auf das Maximum.

Zuhälter

Für diese Missionen benötigen Sie einen speziellen Wagen, Broadway. Die Prostituierten können Sie mithilfe der blauen Markierungen auf dem Radar ausfindig machen. Holen Sie die leichten Mädchen ab und fahren Sie sie zu den Freiern. Allerdings müssen Sie auf Ihr Auto Acht geben, da Sie Ihren Anteil nur erhalten, wenn das Fahrzeug in einem guten Zustand ist. Wenn Sie gerade eine der Frauen abgeliefert haben, läuft der Countdown nicht mehr und Sie haben somit die Möglichkeit, den Wagen reparieren zu lassen. Gelegentlich verprügeln Sie unangenehme Kunden, um die Mädchen zu schützen und ihr Geld zu kassieren. Sie haben für jede Fahrt mehr als genug Zeit zur Verfügung.

Fahren Sie gemütlich durch die Stadt und stellen Sie sicher, dass Ihr Auto in einem guten Zustand bleibt. Wenn Sie diese Mission gemeistert haben, bekommen Sie von nun an Geld für jede Nummer, die Sie mit einer Prostituierten schieben.

Polizei

Es ist sehr gefährlich, ein Polizeiauto zu entwenden, da zuerst die Polizisten auszuschalten sind, die in dem Fahrzeug sitzen. Speichern Sie das Spiel im Johnson-Haus, machen Sie Platz in der Garage und legen Sie ein paar Passanten um. Sobald die Polizeiautos auftauchen, erledigen Sie die Gesetzeshüter und fahren den Wagen in Ihre Garage. Jetzt speichern Sie erneut ab, um die Fahndungssterne verschwinden zu lassen. Alternativ warten Sie eine Weile vor den Donut-Laden. Dort finden Sie gelegentlich mal einen unbewachten Streifenwagen. Der bewaffnete Hunter-Helikopter eignet sich besonders gut für die Verbrecherjagd. Allerdings sind alle Tests der Flugschule mit Gold zu bestehen, um diesen Hubschrauber freizuschalten. Auf der Straße schalten Sie die Sirenen ein, damit Ihnen die nervigen Autofahrer nicht in die Quere kommen. Achten Sie auf den Zustand Ihres Fahrzeugs. Sie können das Vehikel nicht in der Werkstatt reparieren lassen. Auf einem höheren Missionslevel setzen Ihnen die Verbrecher ordentlich zu, da sie in Gruppen auftreten und über eine starke Bewaffnung verfügen. Heuern Sie ein paar Gang-Mitglieder an, damit Sie bei der Verbrecherjagd nicht allein dastehen. Geübte Motorradfahrer schnappen sich das Polizeibike HVP1000. So können Sie hinter dem Fahrzeug der Verbrecher

bleiben und das Heck und die Hinterreifen des Fluchtwagens mit einer Maschinenpistole bearbeiten. Sobald Sie die Mission abgeschlossen haben, sind die regulären Kevlar-Westen verstärkt und bieten mehr Schutz.

Einbrecher

Diese Art von Job (Los Santos) steht Ihnen erst zur Verfügung, wenn Sie die Mission „Home Invasion“ abgeschlossen haben. Suchen Sie sich eine schöne Wohngegend aus, damit Sie so viele Häuser wie möglich plündern können. Als Dieb benötigen Sie einen schwarzen Boxville, um die geklaute Ware abzutransportieren. Ab 20:00 Uhr können Sie in den Einbrecher-Modus wechseln. Holen Sie sich das Fahrzeug schon vorher und begeben Sie sich zu Ihrem Zielgebiet, damit Sie pünktlich um 20:00 Uhr mit der „Arbeit“ beginnen können. Parken Sie den Laster so vor den Häusern, dass der Laderaum schnell und einfach zu erreichen ist. Schleichen Sie in das Haus und reißen Sie sich einen wertvollen Gegenstand unter den Nagel. Es ist nicht notwendig, nach draußen zu schleichen. Man entdeckt Sie zwar, wenn Sie zur Eingangstür rennen, aber Sie können das Haus noch rechtzeitig verlassen, bevor die Polizei eintrifft. Danach betreten Sie das Haus erneut, um mehr Beute zu machen. Laufen Sie stets geduckt, um so wenig Lärm wie möglich zu verursachen. Beachten Sie, dass Sie das Diebesgut bis 6:00 Uhr abliefern müssen. Ansonsten erhalten Sie kein Geld für die heiße Ware. Seien Sie unbedingt auf der Hut: Nicht alle Bürger gehen schon um 20:00 Uhr ins Bett.

Feuerwehr

Besorgen Sie sich einen Löschzug. Entweder stehlen Sie das Fahrzeug bei einer Feuerwache oder Sie benutzen den Flammenwerfer, Molotowcocktails oder Handgranaten, um ein Feuer zu legen. Werfen Sie eine Granate zwischen einige Autos, damit die Feuerwehr erscheint. Mit dem rechten Analogstick kontrollieren Sie den Wasserwerfer. Auch bei dieser Mission



In der ganzen Stadt verteilt liegen Waffen. Nur wenige Meter von Carls Haus entfernt finden Sie in den Filmstudios eine gute Auswahl.



Gleich zwei NRG-500 stehen im Parkhaus nicht weit vom Forum Stadium in Los Santos entfernt. Die schnellen Motorräder sind ideal für Monsterstunts.

sollten Sie vorsichtig mit dem Fahrzeug umgehen und Fahndungssterne um jeden Preis vermeiden. Da Ihr Fahrzeug gegen Feuer geschützt ist, können Sie nahe an die Flammen heranfahren. So sparen Sie viel Zeit beim Löschvorgang. Der Wasserwerfer eignet sich auch wunderbar, um feindliche Gangs durch die Gegend zu spülen. Nachdem Sie diese Mission geschafft haben, kann CJ unbeschadet durch Feuer gehen.

Fahrradkurier

Begeben Sie sich in den Stadtteil Commerce zu Robo's Food Mart. Steigen Sie auf das BMX-Rad, das vor dem Laden steht, um die Mission zu beginnen. Liefern Sie die Pakete zu den markierten Stellen. Im Vorbeifahren werfen Sie die Päckchen durch die roten Ringe. Für jedes Paket, das Sie am Ende einer Fahrt übrig haben, bekommen Sie einen Bonus. Wenn Sie die Mission erfolgreich beenden, gehört der Supermarkt Ihnen. Der Laden bringt Ihnen pro Tag \$ 2.000 ein.

Schulen

Bestehen Sie die Prüfungen der einzelnen Schulen. Für gute Leistungen erhalten Sie neben Geld und mehr Erfahrung in der jeweiligen Disziplin zusätzliche Belohnungen, die Sie unserer Tabelle entnehmen. Für den Flugunterricht kaufen Sie den Flugplatz Verdant Meadows, nach dem Deconstruction-Auftrag können Sie Autofahren (8) (SF) lernen, nach Pilot School geht es mit dem Motorrad (4) (LV) los und für die Bootsschule schließen Sie vorher Mission Pier 69 ab.

Schaufgaben

- Was ganz harmlos mit einer Mission beginnt, zieht sich durch ganz Los Santos. Übersprühen Sie alle versteckten Graffiti. Dafür liegen anschließend eine AK47, eine abgesigte Schrotflinte, eine Tec-9 Maschinenpistole und Molotowcocktails in der Küche von Carls Heimathaus. Nebenbei zollen Ihnen Ihre Homies jede Menge Respekt.
- In San Fierro fahnden Sie nach geeigne-

ten Fotomotiven statt nach Gang-Logos. Für die komplett gesammelten Bilder erscheinen Granaten, eine Schrotflinte, Micro-SMG und ein Scharfschützengewehr vor der Werkstatt in Doherty, Downtown San Fierro.

Sonstige Missionen

- Erledigen Sie die Steinbruchmissionen (7) in Bone County, die nach „Explosive Situation“ verfügbar sind. Das Geschäft gehört anschließend Ihnen und wirft immerhin \$ 2.000 pro Tag ab. Kürzen Sie hier mit dem stabilen Bulldozer ab, wo es geht. Das Vehikel kann viel einstecken und landet dank des Überrollkäfts fast immer auf den Rädern.
- Nehmen Sie an den Lowrider-Wettbewerben (1) in Los Santos teil.
- Übernehmen Sie RS Haul in Flint County, indem Sie die Truckmission erledigen. Zuvor ist aber Tanker Commander zu spielen.
- Eignen Sie sich das Hotel in San Fierro (9) an. Absolvieren Sie dazu die Parkerservice-missionen nach dem 555-WE-TIP-Auftrag. Ein hoher Konstitutionswert ist von Vorteil.

SECRETS

Fahrzeuge

- In dem abgelegenen Hangar des Las-Venturas-Flughafens finden Sie eine besonders große Maschine: die AT-400.
- Den Hunter-Helikopter und den Kampfflugzeug können Sie sich besorgen, sobald Sie Zutritt zu Las Venturas haben. Begeben Sie sich zum Flugplatz und nehmen Sie an den Rennen teil. Anstatt diese zu beenden, bringen Sie die Fluggeräte in Ihren Hangar auf dem Wüstenflugfeld.
- In der Garage neben dem Fitnessstudio in Las Venturas rüstet man Ihr Fahrzeug kostenlos mit einer Bombe aus. Auf Knopfdruck wird sie mit der linken Maustaste scharf gemacht und wenige Sekunden später explodiert die Karre.
- Während eines Rennens sind die eigenen Garagen nicht auf der Karte angezeigt, aber trotzdem befahrbar. Nachdem Sie dort ausgestiegen sind, warten Sie nur noch den

Countdown ab und schon gehört der Bolide (oder auch mal ein lustiger Gokart) Ihnen.

Waffen

- In der Holzhütte von Toreno finden Sie einen Flammenwerfer, die Minigun, einen Raketenwerfer mit zielsuchenden Raketen sowie den Standardraketenwerfer, wenn Sie alle Missionen von Toreno abgeschlossen haben.
- Kostenlose Munition erhalten Sie in jedem Ammu-Nation-Laden, der über einen Schießstand verfügt. Nehmen Sie eine Waffe in die Hand, die Sie dort kaufen können, und starten Sie die Challenge. Wenn Sie die Challenge sofort beenden, haben Sie doppelt so viel Munition für alle Waffen in der Tasche. Der Trick funktioniert nur mit den Waffen, die in den Geschäften erhältlich sind.

SPORT, SPIEL & SPASS

Fahrkunststücke

- Burn-outs rocken! Drücken Sie dafür gleichzeitig Bremse und Gas. Mit Motorrädern geht es sogar noch besser. Lenken Sie zusätzlich zur Seite und brennen Sie so Kreise auf den Asphalt.
- Falls Sie einen echt langen Wheelie machen wollen, nehmen Sie die Sanchez. Fahren Sie nicht zu schnell, lehnen Sie sich nach hinten und halten Sie die Balance mit dem Gas. Kunststückchen klappen im Allgemeinen mit den leichten Maschinen besser.
- Werten Sie Sprünge mit Drehungen auf, das bringt mehr Dollar. Entweder Sie lenken auf der Rampe kurz ein, oder Sie fahren nur mit zwei Rädern drauf.
- Um mit dem Auto auf zwei Rädern zu fahren, nehmen Sie einen Wagen mit eingebauter Hydraulik. Suchen Sie sich einen großen freien Platz wie am Flughafen oder auf dem Land, lenken Sie ein und heben Sie in dieser Richtung kurz die Räder an.

Monstersunts

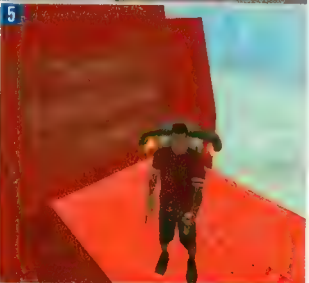
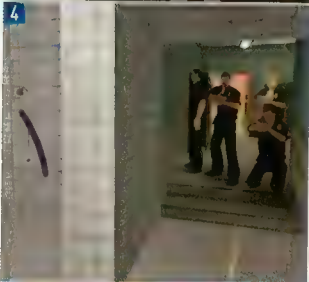
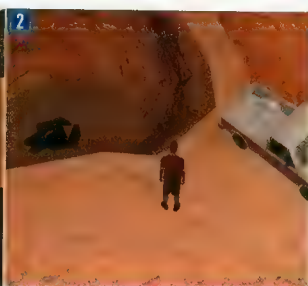
- Rasen Sie über improvisierte Sprungschanzen wie kaputte Brücken, Erdhügel oder Treppenstufen. Anschließend er-



Falls Sie einen herrenlosen Panzer ergattern, schaffen Sie die Bürgerwehrmissionen mit links. Die nötigen Sternchen stören aber dann doch etwas.



Klar können Sie auch knutschen – oder es wenigstens versuchen. Das Verhältnis ändert sich dadurch nicht. Überreichen Sie zuerst das Geschenk.



Fasterege: Die Insider-Gags von San Andreas ...

Lemmings

1 Laufen Sie zum Fitnesscenter in Las Venturas. Rennen Sie am Weldings & Weddings vorbei und biegen Sie in die kleine Gasse ab. Wenn Sie an der kleinen T-Kreuzung im Hinterhof stehen, werfen Sie einen Blick auf das Hochhaus im Nordosten. Dort erscheinen gelegentlich Menschen, die blind geradeaus laufen und vom Gebäude fallen. Rock Star North programmierte einst unter dem Namen DMA das Spiel *Lemmings* und hat deswegen dieses kleine Easteregg eingebaut.

Massengrab

2 Nordwestlich von Las Venturas, zwischen Flugzeugfriedhof und Sperrgebiet, führt eine Straße an einer Schlangenfarm vorbei. Wenn Sie einige Meter weiter links in die Wüste abbiegen, finden Sie dort einen herrenlosen Lieferwagen. Dahinter liegen in einem Loch mehrere Leichensäcke. Wer hier wohl beim Verscharren von unfließamen Zeitgenossen gestört wurde?

Rohe Staatsgewalt

3 In der Garage dieser Polizeistation verprügelt ein Uniformierter einen Mann (es handelt sich bestimmt um Will Smith), während sein Kollege

untätig zusieht. Dieser Szene können Sie sich am besten nähern, wenn Sie mit einem Polizeiwagen auf das Gelände fahren. So wird kein Alarm ausgelöst und man öffnet Ihnen das Garagentor bereitwillig.

4 Betreten Sie eine der Polizeistationen in Los Santos. Achten Sie darauf, dass Sie keine Waffe in der Hand haben. In der Männerdusche finden Sie ein Utensil, mit dem sich die Gesetzeshüter besonders gründlich sauber machen.

Grant Bridge

5 Im Nordwesten der Karte verbindet die rote Grant Bridge, die an die Golden-Gate-Brücke erinnert, San Fierro mit Tierra Robada. An der höchsten Stelle der Brücke ist ein Schild angebracht, auf dem zu lesen ist, dass sich hier oben keine Eastereggs befinden und man weggehen soll. Da haben wir uns wohl getäuscht. Um dort hinaufzukommen, schnappen Sie sich am besten ein Jetpack und landen auf dem obersten Querbalken der Brückenträger. Mit einem Hubschrauber funktioniert das auch, erfordert aber wesentlich mehr Übung.

6 Weiter südlich, in Juniper

Hollow, befindet sich das Informationszentrum für die Brücke. Hier ist unter anderem ein grandios beschriebenes Bauteil ausgestellt. Außerdem informiert eine Tafel nicht nur über Länge und Höhe der Brücke, sondern auch darüber, wie viel Platz sie auf Ihrer Festplatte einnimmt.

7 Im Westen von Los Santos (Vinewood) befindet sich der lokale Friedhof. Dort erscheinen an einer Mauer um 20:00 Uhr mysteriöse Schriftzüge. Punkt 6:00 Uhr früh ist der Spuk wieder vorbei und nichts mehr davon zu sehen.

8 Des Weiteren finden sich in der dortigen Krypta ein Sessel, Fernseher und Pizzaschachteln. Ein deutlicher Hinweis darauf, dass die Programmierer die TV-Serie *Buffy* kennen: Der Darsteller Spike hat seine Gruft ebenfalls mit diesen Utensilien ausgestattet.

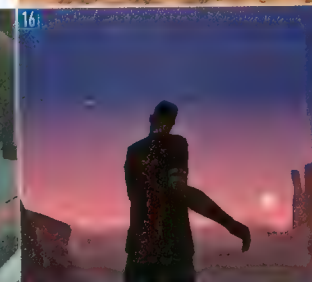
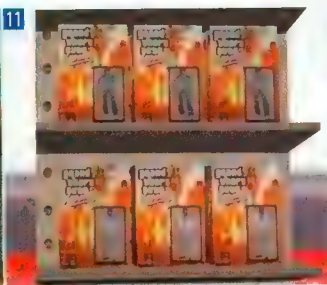
Das Imperium schlägt zurück

9 Halten Sie die Augen offen, gerade was Werbung betrifft. Dort können Sie schöne Seitenhiebe und Anspielungen entdecken. Hier zum Thema Konkurrenzprodukt *True Crime*, in dem wiederum gegen Rockstar gewettert wurde. Dort gab





10 11



... und Kuriositäten

es ein Plakat, auf dem ein Typ mit rosafarbenem Suspensorium (englisch: Jockstrap) samt dem Logo J* zu sehen war. Jongliert man ein wenig mit den Buchstaben, erkennt man die Hommage auf Rockstar mit ihrem R*-Logo.

Noch mehr Selbstmörder

10 Westlich von Los Santos führt eine kleine Brücke nach Flint County. Anschließend geht es links zu einem Campingplatz. Dort gegenüber tauchen immer wieder verzweifelte Menschen auf, die vom Ufer aus noch ein paar letzte Fotos von Los Santos machen und sich danach in selbstmörderischer Absicht ins Wasser stürzen.

Erinnerungen an Vice City

11 In Zero's RC-Shop in Los Santos sind originalgetreue Actionfiguren aus Vice City (Lance Vance und Tommy Vercetti) ausgestellt.

12 Schleichen Sie bei der Mission Home Invasion die Treppe rauf nach rechts in das Schlafzimmer des schnarchenden Waffenhändlers. Gleich neben der Tür hängt ein Bild einer Bekannten von Tommy Vercetti: Candy Suva, Schmutzfilmstar aus Vice City, ist auch hier überall vertreten. Ihr Konterfei prangt auf Plakaten

und einigen neuen Filmhüllen im Erotikshop.

13 Erinnern Sie sich noch an die mysteriösen Pakete in Vice City? Dann schauen Sie sich mal das Maskottchen des Tiki Theatre an, nördlich von Carls Haus.

14 Tatsächlich lässt sich die Größe des Monds wieder per Präzisionsgewehr verändern. Gegenüber des Restaurants Cluckin' Bell in Angel Pine stehen drei Mülltonnen. In zwei von ihnen liegt ein Stapel Landkarten des Vorgängerspiels.

Steinhart

15 In der westlichen Verlängerung des Flugzeugfriedhofs steht eine Felsformation, mit hohem Wiedererkennungswert. Lassen Sie der Fantasie freien Lauf. Mit ähnlichen Argumenten machen die Mr.-Whoopee-Eiswagen und der Hotdog-Van auf sich aufmerksam.

Eigenwerbung

16 Am Nachthimmel über San Andreas zeigen sich nur wenige Sterne. Betrachtet man diese aus einer erhöhten Position mit freier Sicht, zeigen sie deutlich das stilisierte Rockstar-Logo. Südlich von Las Venturas befindet sich ein Berg mit dem Namen

„Northstar Rock“. Offensichtlich eine Anspielung an den Namen des Entwicklerstudios „Rockstar North“.

Basejumps

Los Santos: Auf dem runden Hochhaus in Downtown etwas nördlich des Polizeireviere liegt ein Fallschirm für einen Basejump bereit. Vergessen Sie bloß nicht, ihn vor der Landung aufzumachen.

17 San Fierro: Auf der Südseite des Big Pointy Building steht eine Tür offen, durch die Sie auf die Spitze des Turms gelangen. Auch wenn hier keine gelbe Markierung auf den Durchgang hinweist, findet sich dort oben ebenfalls ein Fallschirm.

Die Nackte Kanone

18 Leider können Sie dieses exklusive Teil nicht für Ihre Freundin einpacken lassen. Wir sind uns allerdings sicher, dass dieses Fundstück aus dem Sexshop eine Anspielung auf die Filmreihe Die Nackte Kanone ist.

Carl der Gaffer

Lassen Sie Carl eine Weile stehen. Vor lauter Langeweile schaut er den vorbeigehenden Mädchen nach – vorausgesetzt, es sind überhaupt welche da.



18 17



Los Santos Immobilien

Ort	Preis	Besonderheit	Garderobe	Wann erhältlich?	Karte
Dillmore	\$ 40.000	Garage	Ja	San Fierro freigeschaltet	7
El Corona	\$ 10.000	Doppelgarage	Ja	Von Anfang an	7
Jefferson	\$ 10.000	---	Ja	Von Anfang an	5
Mulholland	\$ 120.000	Doppelgarage	Ja	Von Anfang an	3
Palomino Creek	\$ 35.000	Doppelgarage	Ja	San Fierro freigeschaltet	1
Santa Maria Beach	\$ 30.000	Vierergarage	Ja	Von Anfang an	7
Verna Beach	\$ 10.000	---	Ja	Von Anfang an	3
Willow Field	\$ 10.000	---	Ja	Von Anfang an	10
Bonus					
CJs Haus	---	Doppelgarage	Ja	Von Anfang an	4
Madd Dogs Haus	---	---	Nein	Gegen Ende des Spiels	4

scheint eine Meldung, falls Sie einen der besonderen Monsterstunts vollführt und eine annehmbare Landung hingelegt haben. Pro gelungenem Sprung bekommen Sie einmalig \$ 500. Insgesamt gibt es 70 dieser halsbrecherischen Sprünge, für 100 % sind diese nicht erforderlich. Eine Auswahl davon finden Sie auf den Stadtkarten.

- Für die Sprünge sind Motorräder wie die NRG-500 prädestiniert, da es teils sehr beengt zugeht. Sportwagen sollten Sie vorher mit Nitroinspritzung aufrüsten, dann geht richtig die Post ab.

Baron Modellflugzeug

Arbeiten Sie die Zero-Missionen (6) (San Fierro) ab. Danach erscheint eine rote Missionsmarkierung in dem Modellbau-Shop. Ziel ist es, mit dem ferngelenkten Baron in der vorgegebenen Zeit so viel Top-Fun-Vans wie möglich zu zerstören. Es springt sogar etwas Geld dabei heraus.

Basketball

Einen Basketballplatz (4) finden Sie nordwestlich von Carls Heimat, über die Schienen hinüber in East Los Santos. Die Bälle erscheinen normalerweise zufällig. Sie können hier eine Challenge annehmen. Halten Sie die Wurf Taste (Standard: Leertaste) etwa eine Sekunde lang gedrückt. Mit der Sprint Taste (Standard: Umschalt Taste) machen Sie kleine Tricks.

Tanzen

Nach der ersten Aktion mit OG Loc haben Sie Zutritt zu Diskotheken und Clubs, die über alle Städte verteilt sind. Hier geht es um nichts. Üben Sie hier, bevor Sie sich

auf ein Tanz-Date mit einer Freundin lassen.

Billard

In den Bars stehen Billardtische, an denen Sie eine einfache Pool-Version spielen können. Einsatz sind wie bei den Lowrider Wettbewerben maximal \$ 1.000. Das Queue dürfen Sie behalten.

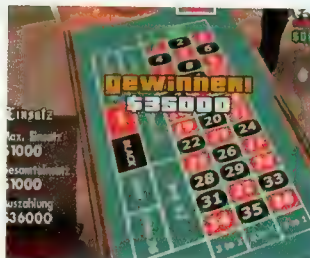
Triathlon

Am Wochenende finden Triathlonwettbewerbe in Santa Maria Beach (9) (östlich des Leuchtturms) und Fisher's Lagoon (11) (am Strand) statt. Ganz klassisch geht es auf dem Fahrrad, im Wasser und zu Fuß um die Wurst – oder genauer, um gewaltige \$ 10.000. Seien Sie jedoch gewarnt, die Strecken sind kein Zuckerschlecken und extrem lang. Minutenlanges Tastendrücken ist angesagt. Nur etwas für echte Tastatursportler!

Arcade-Spielautomaten

In Supermärkten, Discos und Bars stehen in der Ecke Videospielgeräte. Ein reiner Zeitvertreib ohne Gewinnchancen. Das können Sie spielen:

- They Cried From Uranus
Ballern Sie auf kleine anfliegende Alienschiffe. Vernichten Sie die komplette Formation, so schwebt ein blauer Ball über den Bildschirm, der Extrapunkte gibt.
- Go Go Space Monkey
Zerstören Sie alle von rechts anfliegenden Angreifer. Für eine komplett abgefangene Welle bekommen Sie bessere Waffen, bis hin zu einem dreistrahligen Dauerfeuer-gewehr.
- Duality
Konzentrieren Sie sich entweder auf



Echte Biker markieren natürlich ihr Revier. Für mehr ist der Spaß aber auch nicht gut.

Schwarz oder Weiß. Die kleinen Bällchen sammeln Sie ein und weichen den andersfarbigen aus. Zerschießen Sie die großen Kugeln der anderen Farbvariante und halten Sie Abstand, da Sie davon angezogen werden.

- Let's Get Ready To Bumble
Sammeln Sie einfach alle Blüten ein und meiden Sie die Dornen. Sehr putzig!

GLÜCKSSPIEL

Mit kleinen Wetten und Spielen lässt sich der Kontostand schnell und unkompliziert erhöhen – oder er geht gegen null. Aber das Glück lässt sich beeinflussen, indem CJ möglichst viele Hufeisen sammelt. Da die riskantesten Spielhallen ihren Sitz im letzten Stadtteil Las Venturas haben, nehmen Sie sich dort zunächst etwas Zeit, eine ordentliche Menge an Pferdebeschlägen zu horten.

Zockerbonus

Je mehr Glücksspiele CJ riskiert, desto höhere Einsätze kann er mit der Zeit tätigen. Sein Kreditrahmen bei den Casinos steigt in gleichem Maße. Vermeiden Sie jedoch Schulden – die Besitzer der Spielhöhlen setzen alles daran, ihr Geld wiederzubekommen.

Videopoker

Hier steckt man meist mehr rein, als am Ende herauskommt. Dafür ist das Spiel – vorausgesetzt, die Regeln sind bekannt – bei kleinen Einsätzen ab \$ 50 ein spannender und kurzweiliger Zeitvertreib.

Pferdewetten

Zwischen fünf und 10.000 Dollar können im Inside-Track-Wettbüro in Montgomery auf

Los Santos Legende

Interessante Orte

- 8-Track Stadium
- Basketballplatz, East Los Santos mit Challenge
- BMX Challenge
- Filmstudios mit Schrotflinte, AK47, Schlagstock
- Lowrider-Wettbewerb
- Nebenmission Kurier Robot's Food Mart
- NRG 500 (2x) im Parkhaus neben Stadion
- Paket aus Vice City als Tiki-Theatre-Maskottchen

- 10 Raubzüge
- 4 Tanzclub
- 12 Triathlon 1
- 1 Triathlon 2

Ausgesuchte Ausrüstung

- Bombenrucksack
- Desert Eagle (Mauer am Wasser)
- Fallschirm

- 7 ■ Gasgranaten (vor Oper)
- 8 ■ Kettensäge
- 9 ■ Scharfschützengewehr
- 11 ■ Raketenwerfer (auf Dach fliegen)
- Schallgedämpfte Pistole

Monsterstunts

Fahndungssysteme



San Fierro Immobilien

Ort	Preis	Besonderheit	Garderobe	Erhältlich nach	Karte
Calton Heights	\$ 100.000	Doppelgarage	Ja	The Truth's zweiter Mission	1
China Town	\$ 20.000	---	Ja	The Truth's zweiter Mission	3
Doherty	\$ 20.000	---	Ja	The Truth's zweiter Mission	5
Hashbury	\$ 40.000	Dreiergarage	Ja	The Truth's zweiter Mission	7
Palisades	\$ 20.000	Doppelgarage	Ja	The Truth's zweiter Mission	2
Queens	\$ 50.000	Fortune Car	Ja	The Truth's zweiter Mission	4
Bonus					
Doherty (Gewinn)	---	Vierergarage	Nein	The Truth's zweiter Mission	6

einen Gaul der Wahl gesetzt werden. Die Quote bestimmt den Gewinn, sagt aber nur selten etwas über die Qualifikation des Reiters aus. Setzen Sie also, wenn überhaupt, niedrige Beträge auf höhere Quoten.

Spielautomaten

Die Einsätze sind für jeden Automaten festgelegt und bewegen sich zwischen \$ 1 und \$ 50. Eine Auszahlung erfolgt nur bei drei gleichen Symbolen. Das kommt aber selten vor und kostet viel Zeit. Finger weg!

Roulette

Je nach Tisch liegen die Höchstansätze zwischen \$ 100 und \$ 1.000.000, los geht es aber schon ab zwei Dollar. Anfangs darf CJ jedoch nur an Spielen mit niedrigerem Limit teilnehmen. Mit einer entsprechenden Verteilung der Chips auf dem Tisch können Sie das Risiko (und damit auch die Gewinnchance) selbst bestimmen. So viel Spaß für wenig Geld – prima!

Glücksrad

Kleine Zahlen kommen öfter auf dem Rad vor als größere und bringen entsprechend weniger Rendite im Gewinnfall. Im Prinzip ähnlich wie Roulette, nur mit wesentlich weniger Möglichkeiten, den Einsatz zu verteilen. Dafür sind die Jetsons schnell platziert und mit sehr, sehr viel Glück sind sogar höhere Gewinne möglich.

Blackjack

Das Kartenspiel wird auch mancherorts unter dem Namen „21“ gehandelt. Zum Mitmachen und für den Höchsteinsatz gelten dieselben Voraussetzungen und Werte wie beim Roulette. Der mögliche Gewinn ist gleich dem Einsatz, der bei einem vermeintlich guten Blatt auch im Spiel verdoppelt werden kann. Span-

nend dank der Entscheidungsfreiheit des Spielers.

TUNING

Was bringt es?

Ein paar Extras können nicht schaden, aber auch schnell ins Geld gehen. Wenn Sie genug auf der hohen Kante haben, verschönern die drei Tuningfirmen Ihr Auto. Das bringt zwar keine zusätzliche Leistung, macht dafür aber mächtig Eindruck bei den Frauen. Insbesondere für Rennmissionen sinnvoll ist der Einbau von Nitro. Je nach Flitzer lassen sich bis zu zehn Portionen installieren. Nachdem der ausgelöst wurde, vergeht allerdings eine Weile, bis der nächste Schub zugeschaltet werden kann. Warten Sie ab, bis die blauen Flämmchen am Auspuff erloschen sind.

Transfenders

In jedem der drei größeren Stadtteile gibt es einen Transfenders-Laden, der Ihr Fahrzeug tunt. Für fast alle Wagen, die in San Andreas umherfahren, haben die Jungs etwas im Angebot. Allerdings sind nicht alle Verbesserungen für jeden Fahrzeugtyp verfügbar. Motorräder bleiben außen vor und sind nicht zu tunen.

Loco Low Co.

In dem kleinen Laden in Willowfield (Los Santos) wird nur an Lowridern rumgeschraubt. Glücklicherweise parken in der näheren Umgebung einige dieser Modelle (Blade, Broadway, Remington, Savanna, Siamvan, Voodoo und Tornado). Wer auf Chromapplikationen steht, ist mit dieser Adresse gut beraten.

Wheel Arch Angels

Sie wollen ein schnelles Auto mit einer außergewöhnlichen Lackierung und Ka-



Zwar gibt es kein Geld, doch einen Blick sollten Sie trotzdem auf die Automaten riskieren.

rosserie? Dann geben Sie Ihren Straßenrennwagen in die Hände der Wheel Arch Angels bei den Ocean Flats in San Fierro. All diese seltenen Fahrzeuge (Jester, Uranus, Flash, Stratum, Sultan und Elegy) werden hier mit sämtlichen nötigen Teilen ausgestattet. Sogar Hydraulik und eine dickere Anlage sind zu haben. Das Autohaus „Wang Cars“ beim Pay 'n' Spray in Downtown (San Fierro) hat vier der gefragten Flitzer ausgestellt.

FREUNDINNEN

Was bringen mir Freundinnen?

Je nachdem, wie weit die Beziehung gediehen ist, bekommen Sie verschiedene Belohnungen – normalerweise den Schlüssel zum Auto und ein paar nette Klamotten. Nebeneffekte: Bei regelmäßigen Schäferstündchen steigt Ihre Fitness und Sie bekommen zwischendurch ziemlich lustige Anrufe. Sie können sechs verschiedene Freundinnen haben, natürlich auch gleichzeitig. Also nicht ganz so viele wie im richtigen Leben.

Was soll ich tun?

Kreuzen Sie bei allen Mädchen nur mit möglichst viel Sexappeal auf und achten Sie darauf, dass Ihrem Date nichts zustößt. Bringen Sie Geschenke wie Blumen, Dildos oder Vibratoren mit. Sie können zudem versuchen, die Dame zu küssen, wobei die Reaktion darauf vom Verhältnis abhängt. Deutlich unkomplizierter ist es dagegen, Fotos zu schießen. Bei den verschiedenen Arten von Verabredungen hilft nur ausprobieren. Mit welchen Maßnahmen Sie die Stimmung heben, ist unterschiedlich. Die möglichen Ziele Ihrer Zuneigung:

Denise

Erfüllen Sie die Mission Burning Desire, das war's schon. Danach steht Denise auf

San Fierro Legende

Blood Bowl Stadium
Disco
Fahrschule
Freundin Katie
Freundin Katie Haus
Freundin Michelle
Freundin Michelle Haus
NRG-500-Challenge, Exportliste, Kran
Nebenmission Kurier Happy Shopper

11
4
8
1
10
9
2
7
5

Parkservicemissionen
Zero's Modellbau Shop

Ausgesuchte Ausrüstung

■ Bombenrucksack (hinter Country Club)
■ Desert Eagle (Hinterhof)
■ Flammenwerfer (Frachter)
■ Fallschirm
■ Gasgranaten (Flugzeugträger)

3
6

■ Kettensäge
■ Minigun (Brücke)
■ Spezial-Schrotflinte (am Gebäude)
■ Scharfschützengewehr (Dach, hinter Schild)
■ Zielsuchender Raketenwerfer (östlich des Terminals am Wasser)

Monsterstunts

● Fahndungssterne



F
G
H

Las Venturas Immobilien

Ort	Preis	Besonderheit	Garderobe	Erhältlich nach	Karte
White Wood Estates	\$ 30.000	Doppelgarage	Ja	Torenos erstem Missionsblock	2
Pilson Kreuzung	\$ 50.000	Dreiergarage	Ja	Torenos erstem Missionsblock	1
Redsands West	\$ 30.000	---	Ja	Torenos erstem Missionsblock	3
Old Venturas Strip	\$ 6.000	---	Ja	Torenos erstem Missionsblock	4
Rockshore West	\$ 20.000	Doppelgarage	Ja	Torenos erstem Missionsblock	10
Creek	\$ 10.000	---	Ja	Torenos erstem Missionsblock	5
Ring Master	\$ 6.000	---	Ja	Torenos erstem Missionsblock	8
Camel's Toe	\$ 6.000	---	Ja	Torenos erstem Missionsblock	8
Pirates in Men's Pants	\$ 6.000	---	Ja	Torenos erstem Missionsblock	7

Bonus

Four Dragons Casino	---	Gambling Inside Nein	Woozies Missionen	9
---------------------	-----	----------------------	-------------------	---

Immobilien auf dem Land

Tierra Robada

Ort	Preis	Besonderheit	Garderobe	Erhältlich nach
El Quebrados	\$ 20.000	---	Ja	Las Venturas freigeschaltet
Las Barrancas	\$ 20.000	---	Ja	In San Fierro alles erledigt

Bonus

Torenos Ranch	---	Sanchez	Nein	Jobs für Toreno
---------------	-----	---------	------	-----------------

Bone County

Fort Carson	\$ 30.000	Garage	Ja	In San Fierro alles erledigt
Verdant Meadow	\$ 80.000	Vierergarage	Nein	Torenos erstem Missionsblock

COUNTRYSIDE

Angel Pine	\$ 20.000	---	Ja	In Los Santos alles erledigt
Blueberry	\$ 20.000	---	Ja	San Fierro freigeschaltet
„Fam“ Kultstätte	\$ 100.000	Sanchez	Ja	In Los Santos alles erledigt

Bonus

Catalinas Haus	---	Buffalo Car	Nein	Catalinas erster Mission
Angel Pine Trailer Park	---	Sanchez	Nein	Erstem Missionsblock in Los Santos

Carl und geht mit ihm aus. Sie ist am einfachsten herumzukriegen und stellt keine besonderen Ansprüche. Belohnungen:

Date: Nichts
50 %: Hustler
100 %: Pimp Suit

Katie

Diese Dame treffen Sie draußen neben dem Avispa Country Club in San Fierro 1 sie wohnt in 10. Tauchen Sie bei ihr nur super durchtrainiert auf, sie steht auf muskulöse Männer. Belohnungen:

Date: Kein Verlust von Geld oder Waffen nach Krankenhausaufenthalt
50 %: Romero
100 %: Arztkleidung

Helena

Fahren Sie nach Red County, wo die Anwältin auf dem Dach des Blueberry Ammu-Nation-Ladens steht und Schießübungen macht. Besonderheit: Lassen Sie sich von ihr mehrfach über den Haufen schießen. Das steigert die Beziehung, wobei beim Date maximal 15 % übrig bleiben. Als gut genährter Muskelprotz können Sie bei ihr nicht landen, nur als Durchschnittstyp. Fahren Sie gemächlich mit ihr. Überschüssige Muskelmasse bauen Sie ab, indem Sie hungern und viel trainieren. Zuerst baut Carls Körper Fett ab, danach verschwinden die Muskeln. Belohnungen:

Date: Bandito und Zugang zum Schuppen



Damit Sie es sich bei einem Date nicht mit den Damen verscherzen, üben Sie vorab in der Disco.

voll Waffen

50 %: Wagenschlüssel

100 %: Rural Clothes

Michelle

Michelle mag es gern griffig, legen Sie sich einen Schwimring zu. Sie treffen sie 9 in der Fahrschule, wenn Sie der Haupthandlung in San Fierro folgen. Sie wohnt in Downtown 2. Mit ihr haben Sie ein spezielles Rendezvous: Sie will ans Steuer und sie gondeln zusammen durch die Stadt. Steigen Sie bloß nicht aus, sonst klagt sie den Wagen! Belohnungen:

Date: Jederzeit unlackieren in ihrer Garage für lau

50 %: Monster-Truck

100 %: Blauer Rennanflug

Barbara

Die Polizistin wartet in El Quebrados auf dem Parkplatz und steht auf mollige Typen, die gemütlich fahren. Ob Sie bei einem Date über die Stränge schlagen, ist ihr egal. Die Belohnung ist den Aufwand wert. Belohnungen:

Date: Kein Verlust von Geld oder Waffen nach Gefängnisaufenthalt

50 %: Polizei-Ranger

100 %: Polizeiuniform

Mitlie

Erledigen Sie den Auftrag Key to her Heart 5 in Las Venturas, nachdem Sie ihr nach Hause 1 folgen. Für eine spezielle Verabredung sollten Sie den Gimp Suit tragen, damit kriegen Sie das Mädchen auf der Stelle rum. Belohnungen:

Date: Nichts, später Keycard

50 %: Club

100 %: Nichts

Las Venturas Legende

Besondere Orte

Nebenmission Kurier Burger Shot
Freundin Millie Haus
Freundin Millie
Steinbruch Mission
Motorrad-Fahrschule
Dirtring Stadium
Nachtclub

Ausgesuchte Ausrüstung

- 2 ■ Automatik Schrotflinte (im Gebüsch)
- 1 ■ Flammenwerfer (hinter Hauptgebäude)
- 5 ■ Fallschirm (auf hohem Gebäude)
- 7 ■ Granaten (Dach)
- 6 ■ Gasgranaten
- 3 ■ Kettensäge
- 6 ■ Molotowcocktails

■ Minigun (auf Gerüst)

■ Raketenwerfer

■ Spezial Schrotflinte (unter Brücke)

■ Scharfschützengewehr (Kapelle und Ring Master Dach)

■ Zielsuchender Raketenwerfer

■ Monsterstunt

■ Fahndungssterne



SAN FIERRO 50 FOTOS

Die Fotomotive können Sie alle ablichten, ohne Las Venturas freizuschalten. Die Symbole an den richtigen Stellen sehen Sie nur durch den Sucher, die Stellen leuchten nachts. Als Belohnung gibt es Knete und Waffen vor der Werkstatt.

1. Sportplatz vor Zeros Laden, King's
2. Hashbury&Garcia-Festival-Banner, am Anfang der Straße zwischen den violetten Häusern, Hashbury
3. Baustelle, über Finalbuild-Construction-Schild, Garcia

4. Grabmal, über den Bäumen unten an der Mauer, Hashbury
5. Spitze des weißen Turms, gegenüber Grabmal, Ocean Flats
6. Hippy Shopper, blauer Laden, Hashbury
7. Queens Kino mit Film Wizard of Ass, Ocean Flats
8. Tennisplatz, Avispa Country Club
9. Turm über Haupteingang des Avispa Country Clubs
10. Sendemast auf Missionary Hill
11. Brücke in Richtung Mount Chiliad, weit über der ersten Strebe
12. Dach des zweiten Rundturms, Poster Valley

Valley. Gehen Sie von der Straße dahinter etwas den Abhang hinunter.

13. Glasdach mit Pflanzen bei den Türmen (12), Poster Valley
14. Schild mit Flugzeug, über Zufahrt zum Easter Bay Airport
15. Brücke zwischen Red County und Panopticon, Mitte
16. Zwischen Öltanks neben Hangar, Easter Bay Airport, Raketenwerfer darunter
17. Antennenspitze des Towers neben Einlassort, Easter Bay Airport
18. Tanks hinter Solarin Industries Backsteinbau, Doherty, gleich neben Schrotflinte
19. Über Halle mit NRG-500 Challenge, Easter Basin
20. Unter Träger des Kuppeldachs am Bahnhof, Doherty
21. Über Kran auf der Baustelle neben CJs Werkstatt, Doherty
22. Unter Dach am Eingang des Hotels zur Veräußerung, Queens
23. Auf mittlerer Höhe hinter dem Hotel (22), Queens
24. Vor dem Eingang des Rathauses
25. Hinter dem Rathaus, auf Höhe der Kuppel
26. Schornstein des Backsteingebäudes, Queens
27. Chinesisches Haus südwestlich von Woozie, Ecke King's/Juniper Hill
28. Turm eines Geschäftshauses „wo's“, sehr hoch, King's
29. Hochhaus am Eck, ganz oben über den drei Antennen, King's
30. Zwischen zwei Türmen des weißen Hochhauses, Downtown
31. Xoomer Tankstelle, Easter Basin
32. Über Geschütz des Schiffs, Eastern Basin
33. Auf der Garver Bridge von der Baustelle aus
34. Turmuhr des Frunkbaus neben Garver Bridge
35. Hotel mit Parkboy-Missionen, ganz oben auf der Antennenspitze, Financial
36. Statue auf der Säule, Downtown
37. Serpentina mitten in der Stadt, Calton Heights
38. Kunstwerk im Zombotech-Gebäude, Downtown
39. Tor zu Chinatown
40. Über Eingang des SupaSave!-Supermarkts, Juniper Hill
41. Tuff Nut Laden, im Loch des Donuts, Palisades
42. Burger Shot Logo neben Pay'n'Spray, Juniper Hollow
43. Über dem Tunneleingang neben der Kirche, Calton Heights
44. Vor Hochhaus östlich der Kirche, auf mittlerer Höhe, Financial
45. Felsformation vor Otto's Autos und neben Pier 69, Esplanade North
46. Pier 69 Schild, Esplanade North
47. Über U-Boot an Pier 69, Esplanade North
48. Funkmast des Schiffes neben Gant Bridge, nehmen Sie ein Boot, San Fierro Bay
49. Gant Bridge, steigen Sie über das Gerüst nach oben, auf dem zweiten Träger von unten
50. Noch mal Garver Bridge, bei der zweiten Stütze über dem höchsten Balken, per Boot



Codename: Panzers – Phase 2

In PHASE 2 schickt Sie CODENAME: PANZERS mitten in die Wüste. Wir lassen Sie natürlich nicht im Sandsturm stehen und haben für Sie die Achtenskampagne auf normalem Schwierigkeitsgrad gelöst.

ALLGEMEINE TIPPS

Zwei Reparaturwagen sind sinnvoll. Diese mischen immer wieder gern im Kampf mit und Sie brauchen auf diese Weise nicht darauf aufzupassen. Ist einer beschädigt, reparieren sich die Lastwagen gegenseitig. Nehmen Sie noch einen Munitionswagen dazu, dann ist die Armee rundum versorgt.

Der Nachteil an Flammenwerfern ist die kurze Reichweite. Drücken Sie lieber einigen der Infanteristen Molotowcocktails in die Hände, denn so oft bekommen Sie nicht die Chance auf eine Eroberung. Und vergessen Sie nicht, für die eroberten Panzer eine Mannschaft mitzunehmen.

Selbst fahrende Geschütze sind immer besser als die langsamen Haubitzen, für die Sie meist auch noch einen weiteren Lastwagen benötigen. Nehmen Sie die Dinger nur, solange Sie sich nichts anderes leisten können. Einziger Vorteil: Als Bedienmannschaft einer Artillerie steigen Infanteristen rasend schnell im Rang auf.

Benutzen Sie immer den Rückwärtsgang Ihrer Panzer, um sie aus einer Gefahrenzone zurückzuziehen. Das geht wesentlich schneller, als wenn die Kolosse erst wenden und sich gegenseitig im Weg stehen.

1 SIDI BARRANI

Sie treffen bei Ihrem Rundgang auf mehrere leichte Panzer. Klären Sie mit den Scharfschützen auf, die sehr weit blicken können. Halten Sie die Einheiten jedoch versteckt

und ziehen Sie sich bei Feindkontakt sofort zurück. Bei Konfrontationen stellen Sie Ihre M13 mit Abstand in die erste Reihe und flicken die Kolosse per Reparaturwagen wieder zusammen. Zur Unterstützung werfen Infanteristen Granaten. Vorsicht: Die Fußtruppen können Sie erst mal nicht heilen.

Fahren Sie über eine der Straßen nach Norden. Dort nehmen Sie optional die erste der Oasen (1) ein. In der Mitte zwischen den Hügeln liegt ein Versorgungslager (2), das Sie auf jeden Fall besetzen sollten. Dort steht ein etwas widerstandsfähigerer Crusader Mk II Panzerkampfwagen herrenlos in der Landschaft herum, den Sie mit der Panzerbesatzung aus dem Opel Blitz bemannen. Danach stoßen Sie Ihren knappen Munitionsvorrat auf und verarzten die Truppen. Dank der beengten Verhältnisse ist hier ein Artillerieschlag sehr effizient.

Rechts bei der zweiten Oase erfüllen Sie das optionale Ziel (3) vollends. Etwas weiter nördlich liegt das gesuchte Flugzeugwrack (4). Bevor Sie nun den Spuren in die Schlucht folgen, eilen Sie zunächst links daran vorbei zu den Flugabwehrkanonen (5), einem geheimen Ziel. Lassen Sie Ihre Scharfschützen voranroben und fordern Sie bei Sichtkontakt einen Artillerieschlag an – das sollte bereits genügen.

Schicken Sie nun die ganze Armee nach Süden zum Startpunkt zurück, auf dem Weg, den Sie noch nicht genommen haben – bis auf einen Panzer, mit dem Sie den Spuren folgen. Ziehen Sie ihn unmittelbar nach der Zwischensequenz aus der Falle (6) zurück Richtung Evakuierungspunkt. Falls Sie noch Prestigepunkte und Erfahrung sammeln wollen, stellen Sie sich von dort aus den Angreifern.

Sidi Barrani



Legende:

- 1 Oase 1
- 2 Versorgungscamp
- 3 Oase 2

4 Flugzeugwrack

- 5 Flugabwehr
- 6 Hinterhalt



Sie überwältigen die Lagerwachen und schicken Sanitäter zu dem Gefangenen.



Mit ein paar Artillerieschlägen zwingen Sie die Verteidigung schnell in die Knie und bekommen neben Nachschub aus dem Lager einen zusätzlichen Panzer.



Als Dank für seine Heilung spioniert Mustafa für Sie die feindlichen Stellungen aus. So können die Haubitzen auf den Bergkämmen die Alliierten im Tal beschleichen.

Mersa Brega



Legende:

- 1 Haubitze 1
- 2 Haubitze 2
- 3 Mustafa

- 4 Versorgungslager
- 5 Verteidigungslinie

Halfaya Pass



Legende:

- 1 Bunker
- 2 Verlassener Wagen 1
- 3 Feindliche Stellung

- 4 Verlassener Wagen 2
- 5 Feindliches Camp

2 MERSA BREGA

In dem unwegsamen Gelände sind Soldaten von Vorteil. Holen Sie sich auf jeden Fall eine mittlere Artillerie, einen Munitionstransporter und eventuell noch Sanitäter.

Die Alliierten blockieren das Tal. Robben Sie mit Ihren Soldaten links über den Bergpfad. Dort treffen Sie auf eine Patrouille und Artillerie (1). Sobald die Kanone Sie entdeckt, rennen Sie darauf zu, damit Sie keine Granate abbekommen. Nehmen Sie auch das zweite Geschütz (2) ein.

Laufen Sie nun in großem Bogen mit einem zweiten Trupp auf der anderen Seite der Schlucht in das Lager (3), in dem Sie Mustafa heilen. Dort liegen lediglich ein paar Patrouillen auf der Lauer. Mustafa rennt anschließend um die Panzer der Verteidigungslinie bei dem Lager (4) und verrät Ihnen deren Positionen, sodass Sie mit Ihrer Artillerie aus der Deckung darauf feuern können. Visieren Sie Ziele an, die weit genug vom Reparaturlager entfernt sind. Daraufhin ziehen sich die Feinde von der ersten Linie zurück.

Mit Ihrer mobilen Artillerie schießen Sie nun auf die Stellungen (5), die sich hinter den Sandsäcken befinden. Diese sehen Sie teilweise auch durch Mustafa. Sie können hier die Aufklärungsflugzeuge und schwere Artillerie sehr gut gebrauchen.

3 HALFAYA PASS

Was Sie hier gut gebrauchen können, sind auf alle Fälle Minen. Eventuell helfen auch ein paar Flammenwerfer und Molotowcocktails sowie eine Panzerbesatzung.

Rücken Sie zu den Bunkeranlagen (1) vor. Die Panzer schicken Sie rechts herum, links stellen Sie sich hinter den Bunker und erhitzen die Panzer. Mit Flammenwerfer/Sanitater-Gespanssen klappt das wunderbar und Sie kommen an eine Matilda. Vorsicht, der Bunker ist besetzt. Lassen Sie ein paar

Einheiten hier und besetzen Sie die Bunker, Gegner marschieren vereinzelt an.

Weiter nördlich liegen verwundete Soldaten neben einem Spähwagen (2). Den holen Sie sich natürlich und erledigen ganz nebenbei ein verstecktes Ziel. Etwas weiter rechts finden Sie ein ähnliches Szenario mit einem Panzer III vor. Versorgen Sie die Einheiten.

Sichern Sie nun den Rest des Plateaus weiter zum Pass hin. Es liegen zumindest noch mehrere Soldaten mit Brandsätzen nebst einer mobilen Artillerie und Mörsern auf der Lauer (3). Holen Sie sich dann das letzte angeschlagene Fahrzeug (4).

Mit der gestärkten Panzerarmee rollen Sie zu dem Camp (5), um an Nachschub zu kommen. Auf den Kuppen sitzen noch mehr Mörserteams. Einige Panzer und Artillerie verteidigen das Camp.

Bevor Sie nun die 88er auf die vom Programm besagten Punkte stellen, bringen Sie alle Ihre Einheiten auf Vordermann und besetzen günstige Positionen in den beiden Lagern. Sobald die Flak steht, beginnt ein Gegenangriff.

Falls Sie sich Minen gekauft haben, sichern Sie die Stellungen damit. Ziehen Sie zudem die Panzer relativ weit vor, da die Flak wenig aushält, aber kräftig austellen kann. Hier tauchen einige Matildas auf, die Sie mit schwerer Artillerie und Jagdbombern dezimieren. Schicken Sie jeweils eins der Aufklärungsflugzeuge los, um die Gegner frühzeitig auszumachen.

4 OPERATION BATTLEAXE

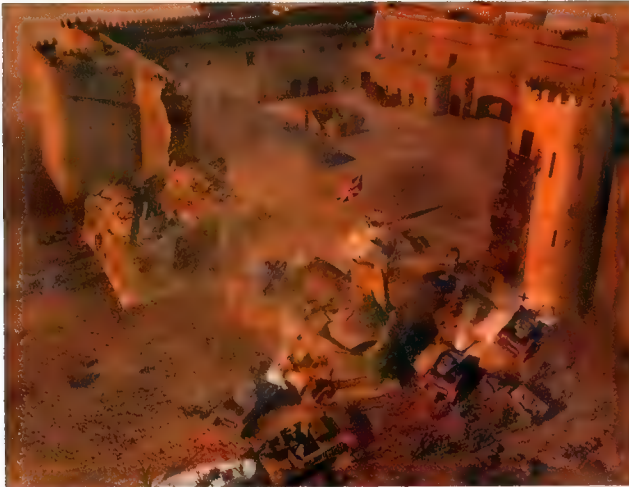
Eigentlich ist diese Mission nicht weiter schwer, da Sie auf jeden Fall mehr als ausreichende Stärke besitzen. Sie sollten jedoch darauf achten, zügig die Einheiten anzulockern, damit diese nicht einfach unbehelligt verschwinden. Alle Konvois fahren die Straße entlang. In dem schmalen



Wenn Sie es schaffen, die Flammenwerfer dicht an die Panzer zu bringen, haben Sie gute Chancen, diese anschließend zu übernehmen. Der Bunker ist eine gute Ausgangsposition.



Sind Sie nicht schnell genug, versuchen die Maschinen zu starten. Am einfachsten zerstören Sie die Flugzeuge mit Artilleriegranaten oder einem Jagdbomberangriff.



Nachdem für Ihren italienischen Verbündeten keine größere Gefahr mehr besteht, knacken Sie das schlecht bewachte Fort. Dort reparieren Sie Ihre Armee und stürzen sich dann wieder ins Getümmel.

Sichtfeld (1) am Anfang des Weges sehen Sie, wenn sich Vehikel nähern.

Lassen Sie die Gewehrscützen mit den Minen bei dem Lager (2) losrennen. Wenn Sie die Minen gleich an den Anfang der Straße legen, detonieren diese auf jeden Fall. Alternativ blockieren Sie damit den Fluchtweg, indem Sie die Sprengkörper am Ende des Weges platzieren, etwa auf Höhe der Hütten. Mit den Sprengsätzen zerstören Sie die Ketten der Panzer und stoppen deren Vormarsch, solange keine Reparaturwagen in der Nähe sind.

Stellen Sie Sanitäter und den Nachschubwagen hinter die 88er, die nahe an der Straße liegen. Schicken Sie alle Panzer und am besten auch den Spähwagen als Lockvögel vor. Setzen Sie Stück für Stück in Richtung der Kanonen (3) zurück (Standardtaste S) und ziehen Sie so die Alliierten hinter sich her in die Falle. Angeschlagene Panzer bewegen Sie zu einem der Lager zurück. Zwischen den Wellen reparieren Sie alle wieder und fahren erneut vor zur Straße.

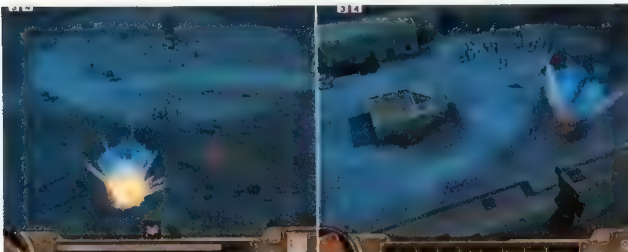
Ein Rettungswagen versucht schließlich, zu dem Piloten durchzukommen. Senden Sie ein paar Soldaten über den Weg durch die Berge (4). Klauen Sie nach getaner Arbeit die Lafette, die auch etwas Feuer auf sich ziehen kann. Dafür bekommen Sie zwei Bomberangriffe als Belohnung.

5 SIDI REZEGH

Als erste Amtshandlung führen Sie die Truppen zusammen (1), da es mit zwei aufgeteilten Armeen unübersichtlich ist. Solange Sie nicht vom Weg abweichen, stoßen Sie nur auf wenig Widerstand.

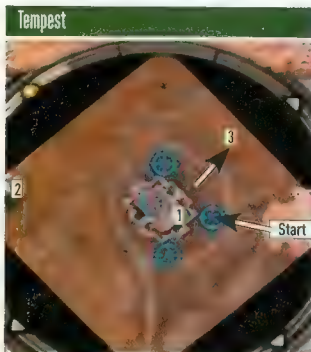
Zerstören Sie am Flugplatz (2) per Artillerie die Flugzeuge, bevor diese starten. Falls es die Piloten bis zu den Maschinen schaffen, fordern Sie Jagdbomber an. Sie können dort übrigens von zwei Seiten gleichzeitig einfallen.

Ein optionales Ziel ist es, die Haubitzen (3) zu zerstören. Hier stoßen Sie auf starken Widerstand, bekommen aber anschließend im Dorf weniger Ärger.



Locken Sie die Patrouillen in die Reichweite Ihrer Geschütze. Anschließend besetzen Sie die strategischen Punkte.

Stürmen Sie nicht in das Fort, die Truppen dort sind sehr stark. Locken Sie die Burschen raus oder feuern Sie hinein.


Legende:

1 Festung

2 Geheimgang

3 Rückzug


Legende:

 1 Versorgungslager
2 Bahnhof
3 Befestigungsanlagen

4 Kontrollpunkt

 5 Luftabwehr
6 Oase

Das Dorf (4) hat eine gute Verteidigung mit vielen Mörserteams und Panzerabwehrkanonen. Setzen Sie hier den Bomber ein, der die Häuser im Nu kleinmacht.

6 DER KESSEL

Spendieren Sie einigen Infanteristen ein Minensuchgerät oder lassen Sie zumindest die Fußtruppen vorangehen, es liegen Fallen auf der Straße zum Fort (1). Fahren Sie einen etwas größeren Bogen und lassen Sie die Scheinwerfer aus, so entdeckt Sie niemand und Sie erfüllen das optionale Ziel. Nachdem diese Aufgabe abgehakt ist, könne Sie locker in die Festung vordringen. Diese ist lediglich durch ein paar Wachen geschützt und innen befindet sich ein Nachschubdepot.

Behalten Sie Dario im Auge. Natürlich können Sie ihn heilen beziehungsweise seinen Panzer reparieren. Er macht – wie nicht anders zu erwarten war – quasi einen Kamikazeangriff. Schon allein deshalb sollten Sie das Versorgungslager (3) erst einmal links liegen lassen.

Etwas versteckt stehen mehrere verlassene Crusader in einem Lager (2). Die Besatzungen überraschen Sie am Lagerfeuer. Wenn Sie in eines der Vehikel einsteigen, erfüllen Sie ein geheimes Ziel.

7 TEMPEST

Legen Sie Ihre Soldaten zunächst in den Sand und eilen Sie mit dem Opel Blitz auf die Festung zu (1). Locken Sie damit Gegner in Richtung Artillerie am Startpunkt. Lassen Sie die bewegliche Kanone unbesetzt, da Sie die Munition später besser gebrauchen können, zumal die festen Geschütze bis kurz vor die Mauern feuern können.

Nachdem die Außensicherung besiegt ist, legen Sie jeweils ein paar Mann an die markierten Stellen. Dafür erhalten Sie einen Artillerieschlag sowie einen Munitionslastwagen. Von Ihrem Startpunkt aus hinter der Stadt führt ein Geheimgang in

das Fort: der Brunnen in der Oase (2). Es ist aber nicht ratsam, diesen zu benutzen, da man die Ankömmlinge schon erwartet. Ziehen Sie sich in die Reichweite der festen Artillerie zurück und schießen Sie eine Schneise in die Mauern. Nach der Zwischensequenz ziehen Sie die Panzer sofort aus dem Kampf ab und reparieren sie am Rand der Karte (3). Versuchen Sie dann, die Bewacher aus der Festung zu locken – in die Arme der Artillerie.

8 TEL EL EISA

Für schnelle Attacken sind Panzer erste Wahl, rekrutieren Sie möglichst viele. Stürmen Sie sofort mit den Panzern los zu dem Lager (1), wo die Feinde anrücken. Sollte die Abwehr nicht zu stark dezimiert sein, genügt es, ein paar Soldaten und eventuell etwas Artillerie zurückzulassen. Nehmen Sie anschließend die Route über das Plateau, so umgehen Sie einige Widersacher und gelangen schnell zum Bahnhof (2). Gehen Sie dabei nicht zu zimmerlich vor, Sie haben später genug Zeit, die Streitkräfte neu zu ordnen. Als Belohnung für die schnelle Eroberung gibt es zwei Panzer und ein paar Soldaten.

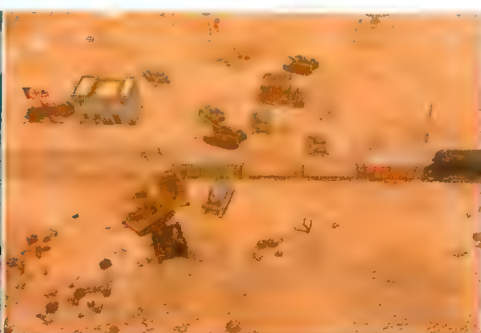
Nehmen Sie keine weiteren Punkte ein, sondern sichern Sie jeweils die nähere Umgebung der Flaggen. Unbedingt Einheiten zurücklassen, da Sie verlieren, wenn der Punkt wieder an die Alliierten geht. Meiden Sie den mittleren Teil der Karte, die schweren Befestigungsanlagen (3) spielen keine Rolle.

Den Kontrollpunkt (4) im Nordosten haben Sie schnell in der Tasche, dafür kommt sofort ein heftiger Gegenschlag. Zuvor können Sie weiter nördlich in den Bergen die Luftabwehr (5) beseitigen und erhalten mehr Luftschläge spendiert.

Die Oase im Südosten (6) ist gut gesichert. In fast jedem Haus sitzen Bazookaschützen und davor stehen mehrere Panzerabwehrkanonen. Mitten rein sollten Sie nicht fahren, locken Sie die Gegner erst aus der Deckung. ANSGAR STEIDLE



In diesem Dorf finden Sie den Geheimgang zum Fort. Das lohnt sich nur wegen der Punkte, denn durchgehen sollten Sie nicht. Man erwartet Sie dort nämlich bereits.



Über den kleinen Umweg durch die Berge kommen Sie ohne Probleme rechtzeitig an den Bahnhof. Der Zug liefert Ihnen zwei brandneue Panzer.

Earth 2160

Haben Sie unsere Tipps zur EO-Kampagne von EARTH 2160 befolgt? Dann sind Sie für die Schlachten der Lunar Corporation und United Civilized States gerüstet. Die Lösung gilt diesmal für den mittleren Schwierigkeitsgrad.

LUNAR CORPORATION (LC)

Ein Groß aus der Vergangenheit – Knackpunkte

A. Errichten Sie an der Basis möglichst schnell Laserzäune mit Abwehrtürmen. Alle Zugänge sollten so gesichert sein. In der Forschung benötigen Sie dringend den Luftabwehr-Magnetraketenwerfer, da die Gegner im regelmäßigen Abstand Flieger entsenden. Weitere wichtige Komponenten sind die Elektrokanone und die Raketenabwehr.

B. Klappern Sie, wie gezeigt, die Karte ab und räumen Sie die verteilten Schmugglerposten aus dem Weg. Bevor Sie den Truck mit der Sonde übernehmen, überprüfen Sie unsere Checkliste:

- Arianh sollte sich in der Hauptbasis aufhalten, wo sie am besten geschützt ist.
- Eine zweite Basis im Südwesten muss errichtet sein, ausgestattet mit Türmen (Luftabwehr und Elektrokanonen). Leisten Sie sich ruhig zehn Stück von jeder Sorte, später ist eine starke Verteidigung wichtig.
- Ihre Truppenstärke sollte 180 bis 200 betragen, davon hauptsächlich Apollos mit Elektrokanonen und Luftabwehr. Zwanzig bis dreißig Infanteristen, Grad zwei, gehören ebenfalls dazu. Diese Truppe begleitet den Sondentransporter auf dem Heimweg.

C. Bevor Sie in den Truck einsteigen: Unbedingt abspeichern! Das Problem besteht darin, dass an unterschiedlichen Stellen immer eine überzählige Streitmacht, bestehend aus Buggys und Amursk-Fliegern, erscheint. Eine Fluchtroute über den Westweg (siehe Karte) erwies sich noch am effektivsten. Versuchen Sie, die Gegner möglichst lange aufzuhalten, damit der Truck die Basis unbeschadet erreichen kann. Hinweis: In der gepatchten Version 1.2 kam es manchmal vor, dass unfair viele Gegner erschienen, die innerhalb von Sekunden alle Einheiten des Spielers auslöschten. Sollte dies bei Ihnen der Fall sein, empfehlen wir dringend, die Mission noch mal von vorn zu beginnen.

Das Relikt – Knackpunkte

A. Platzieren Sie ein Modul in der Hauptbasis, um dort Infanterie und Fahrzeuge herzustellen. Einen zweiten Gebäudekomplex, der unbedingt ein Kampfmodul (mit Elektrokanonen versehen) enthalten sollte, am südwestlichen Generator errichten.

B. Leisten Sie sich wenigstens zwei weitere Minenkomplexe für die östlich gelegenen Ressourcenfelder. Die Türme an den Generatoren je zur Hälfte mit Elektrokanonen und Luftabwehr bestücken.

C. Bauen Sie so viele Depotmodule wie möglich, bevor die Eurasian-Dynasty-(ED)-Flotte den Gebäudebau unterbindet. Danach kön-

Ein Groß aus der Vergangenheit



Das Relikt



nen Sie nur noch Luftabwehrtürme bauen. Sind die Türme erst einmal platziert, lassen sie sich problemlos auch mit anderen Waffen ausrüsten. Eine Truppenstärke von 50 reicht für die Mission zwar aus, optimal ist jedoch eine Stärke von 100. Für die Lösung operierten wir mit folgender Truppenzusammensetzung: Infanterie – zweiter Grad (fliegend), Apollo mit Elektrokanone, Athena mit Schallwellengenerator und Ares mit Ultraschallwellen-Blaster.

D. Die Kunst besteht darin, Luftabwehrzäune so zu postieren, dass sie die angreifenden Flieger abfangen, bevor jene auf die Generatoren feuern können. Auf unserer Karte finden Sie die häufigsten Angriffswege des Gegners eingezeichnet. Speichern Sie zur Sicherheit jedoch nach einer Attacke ab und warten Sie auf die nächste Welle, um die Himmelsrichtungen herauszubekommen. Postieren Sie Ihre mobilen Einheiten zentral, um jeweils schnell die anrückenden Bodenfahrzeuge abzufangen. Halten Sie eine gute halbe Stunde durch, bis die Mission endet. Mit der beschriebenen Taktik sind Sie aber auf jeden Fall in der Lage, alle drei Generatoren funktionsfähig zu erhalten.

Mars – Knackpunkte

A. Nachdem die Hacker-Einheit ins Spiel kommt, ist für Sie jede Menge Mikromanagement angesagt. Ariah benutzt die Tarnvorrichtung und stößt so die stationären Mechs der United Civilized States (UCS) auf, die die Hackereinheit übernimmt. Bei größeren Mech-Gruppen übernehmen Sie zuerst die schwächeren Typen, die die übrigen Gegner in der Regel zerstören. Bei den Jaguar-Mechs ist es ratsam, so viele wie möglich davon zu retten. Das gilt ebenfalls für Kazuar-Mechs, die über Luftabwehr verfügen, damit Sie den lästigen Scarab-Fliegern gewachsen sind.

B. Toolkits und Ammo-Packs sind in dieser Mission für die übernommenen Fahrzeuge wichtig. Lassen Sie einfach angeschlagene oder munitionslose Einheiten darüber laufen, um sie wieder aufzufrischen.

C. Patrouillierende Mechs lassen sich nur schlecht hacken – gehen Sie in so einem Fall lieber zum Angriff über.

D. Nachdem Sie die Basis der Lunar Corporation (LC) erreicht haben, bauen Sie die UCS-Mechs im Eingangsbereich auf und warten einfach den Angriff ab. Sollte die Mission nicht enden, fliegt wahrscheinlich noch ein Relocader durch die Gegend, den Sie aufstöbern.

Für das Gute im Menschen – Knackpunkte

A. Wer die Basis im Osten auf Biegen und Brechen verteidigen will, bekommt derbe Probleme, da etwa fünf Minuten nach den dort aktivierten Skripten die Aliens massiv angreifen. In der Regel haben Sie bis dahin nicht genug Truppen, geschweige denn effektive Technologien erforscht. Verlassen Sie einfach die Basis und richten Sie sich im Südwesten bei der ED-Basis häuslich ein. Dort greifen die Aliens nicht an und es gibt Rohstoffe im Überfluss.

B. Eine alternative Lösung führt dazu, dass die LC-Basis erst gar nicht groß angegriffen wird: Eine Flugeinheit sofort nach Erreichen der Nordostbasis zu den Aliens schicken

Mars



Legende:

1 Skriptereignis

2 Rüstung

3 Kazuar-Mechs, Hacker

4 Flammenwerfer

5 Felsen, Jaguar-Mechs

A Ausrüstung

Für das Gute im Menschen



Legende:

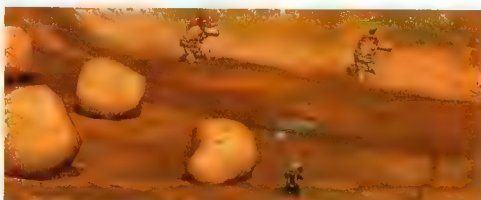
1 Chemierüstung

2 Mortier 49

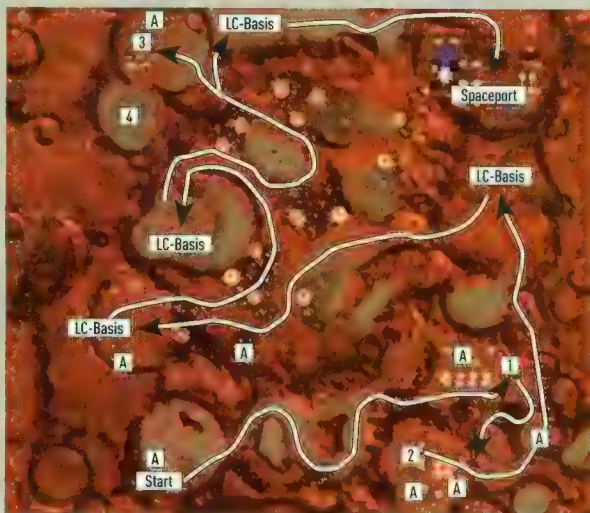
3 Außenposten errichten

K Kristallfeld

W Wasserquelle



Unbemerkt manipuliert der Hacker gegnerische UCS-Mechs und bringt sie in den Besitz des Spielers.

Mars Spaceport


Legende: A Ausrüstung 1, 3 Edniten 2, 4 Fahrzeuge

(Flugroute auf der Karte). Sobald der Dialog mit Ariah und deren Vorgesetzte zu Ende ist, stoppen auch die Angriffswellen.

C. Bei beiden Varianten haben Sie genügend Zeit, den vorhandenen Technologiebaum komplett zu erforschen und eine starke Angriffsarmee zusammenzustellen. Streben Sie dabei wenigstens ein Einheitenlimit von 230 bis 250 an.

D. Wer möchte, klappert erst die Karte ab, um die verteilten Alien-Trupps wegzufügen und so Erfahrung zu bekommen. Für den Angriff auf das Lager der Außerirdischen empfiehlt sich ein kleiner Vorposten in der Nähe der Gegner, um kurze Produktionswege zu haben. Mit einem Verband aus 25 Pluto-Bombern und ebenso vielen Phobos-Panzern ist die Basis im Nu zerlegt. Wer Lust hat, setzt noch ein paar Ripper ein – diese geraten aber massiv unter Beschuss.

Mars Spaceport – Knackpunkte

A. Am Startpunkt erst mal die Ausrüstung verteilen. Wichtig ist, Ariah mit der schweren Rüstung auszustatten. Die blauhaare Schöne erkundet dann mit aktivierter Tarnvorrichtung das Terrain und schaltet Infanteristen aus. Professor O'Rourke folgt in kurzem Abstand und erledigt mit dem Schallwellen-Blaster die feindlichen Fahrzeuge. Lynn kuschelt schön brav das UFO.

B. Nehmen Sie keine Fahrzeugverluste hin – vor allem die Crion-Artilleriesfahrzeuge sind für die Gebäudezerstörung unersetzlich. Ariah späht die gegnerischen Anlagen aus, die Crion-Einheiten dann in Schussweite in Stellung bringen. Der Rest gibt Deckung und wehrt angreifende LC-Fahrzeuge ab.

C. In den Ruinen in der Kartenmitte bitte besonders vorsichtig sein, da viele LC-Patrouillen herumschwirren.

D. Sichern Sie sich im Nordwesten weitere Fahrzeuge – vor allem die Apollos mit Luftabwehr sind jetzt wichtig, da der Spaceport von fliegenden LC-Einheiten bewacht ist. Sobald die Flieger beseitigt sind, gehen die Crions in Stellung, während die Panzerfahrzeuge erneut die Deckung übernehmen.

Die Gefangenen – Knackpunkte

A. In der Startphase ist schnellstens eine effektive Verteidigung nach Westen und Osten aufzustellen. Kombinieren Sie dafür Zwillingsstürme (mindestens zwei auf jeder Seite) und Laserschäume mit Flugabwehr beziehungsweise Elektrokanonen.

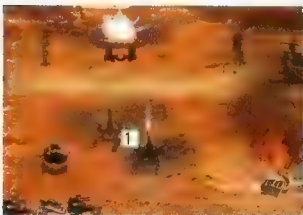
B. Die ED setzt vorwiegend Chemiewaffen ein, rüsten Sie Ihre Bodenfahrzeuge also entsprechend aus. Zusätzlich sollten Sie mit Laser- und Raketen-Technologie der Gegner rechnen, daher machen sich schnelle Apollo-Einheiten mit Abwehrmodulen bezahlt. Entwickeln Sie auch den Regenerator, um Fahrzeuge wieder instand zu setzen.

C. Wenn Sie die Gefangenen befreien, erledigen Sie immer zuerst den jeweiligen AA-Turm mit Granatwerfern. Danach kündigt sich eine Hand voll Flieger mit Plasmabewaffnung um die Panzer. Meiden Sie Waffen mit Flächenschaden (zum Beispiel Artillerie), da die normalerweise den Tod für die Gefangenen bedeuten.

D. Die Psi-Technologie erweist sich als sehr

Die Gefangenen


Legende: 1 Vorposten 3 Fluchtpunkt G Gefangene K Kristallfeld W Wasserquelle 2 Sammelpunkt



Setzen Sie die starken Crion (1) geschickt ein, um die LC-Anlagen zu zerstören.



Sichern Sie die engen Zufahrtswege (1) zu Ihrer Basis mit einer massiven Verteidigung ab.

effektiv in dieser Mission – damit sind Sie in der Lage, gegnerische Fahrzeuge zu übernehmen.

E. Stellen Sie Kampfverbände aus starken Charon- und Deimos-Panzern zusammen, dazu die leichten Apollo-Einheiten zum Schutz.

F. Die Basen der ED lassen sich bequem mit Ripper-Einheiten zerlegen. Postieren Sie im Vorfeld Crion-Artillerie. Ariah kundschaftet die Lager getarnt aus und die Crions zerlegen die Abwehrtürme und Energiegeneratoren. Jetzt haben die Ripper leichtes Spiel. Sofort setzen Ihre Kampfverbände nach, um die verbleibenden gegnerischen Einheiten im Handstreich aus dem Weg zu räumen.

G. In der großen Industrieanlage empfiehlt sich der Einsatz weniger, aber starker Charon-Panzer, unterstützt von Luftabwehreinheiten.

H. Errichten Sie im Nordosten einen Vorposten und auf dem Gelände des nördlich gelegenen ED-Lagers zwei LC-Türme, bis oben hin mit Kampfmodulen bestückt. Dort erscheint am Ende der Mission ED-Nachschub, den Ihre Kampftürme dann aufhalten. Nutzen Sie die Zeit, um die Helden schnell zum Fluchtpunkt zu führen. Nehmen Sie zum Schutz auf jeden Fall noch ein gutes Dutzend Panzer und Luftabwehreinheiten mit, um Überfallkommandos auf dem Weg abzuwehren.

Im Schutz des Kometen – Knackpunkte

A. Rüsten Sie Major Falkner am Startpunkt mit der mittleren Rüstung und dem Plasma-Granatwerfer aus. Danach marschieren alle Einheiten zu den inaktiven Mechs im Südosten. Bestellen Sie in der Zwischenzeit schon mal vier Minenkomplexe, um die Rohstoffquellen am Startpunkt auszubeuten.

B. Ihre Starteinheiten reichen aus, um die angreifenden Mechs aus dem Norden abzu-

Im Schutz des Kometen



wehren, während sich Lynn in die Mech-Systeme hackt.

C. Errichten Sie Ihre Basis in dem Talkessel, wo die inaktiven Mechs standen, dort verteidigen Sie nur einen Zugang. Zwei bis drei Zwillingstürme reichen völlig aus, um die Anlage zu schützen.

D. Erforschen Sie in aller Ruhe den Master-Hacker und produzieren Sie zwanzig

Einheiten davon. Außerdem benötigen Sie noch ein Dutzend Apollos, je zur Hälfte mit Luftabwehrraketen und Raketenabwehrsystem ausgerüstet.

E. Ariah kundschaftet die Scorpion-Mechs aus, die Ihre Crion-Artillerie zerstört. Die Hacker und Apollos halten sich bereit, um gegnerische Einheiten abzufangen und zu übernehmen. Postieren Sie diese Ein-

Die effektivsten Einheiten der Lunar Corporation für die Kampagne

Mission	Chassis/Einheit	Panzerung	Antrieb	Bewaffnung	Extras	Effektiv gegen
1	Apollo	Konventionelle MK I	Einfacher Antrieb	Elektrokanone MK II	—	Bodenfahrzeuge, Infanterie
1	Apollo	Konventionelle MK I	Einfacher Antrieb	Magnetgranatwerfer MK II	—	Gebäude
1	Apollo	Konventionelle MK I	Einfacher Antrieb	Magnetraketenwerfer MK II	—	Flugeneinheiten
1	Apollo	Konventionelle MK I	Einfacher Antrieb	Raketenabwehrsystem	—	Raketen
1	Infanterie – Zweiter Grad	—	—	Gewehr MK II/Laser Level 2	—	Infanterie, fliegend gegen Buggys
2	Apollo	Konventionelle MK I	Einfacher Antrieb	Elektrokanone MK II	—	Bodenfahrzeuge
2	Apollo	Konventionelle MK I	Einfacher Antrieb	Magnetgranatwerfer MK II	—	Flugeneinheiten
2	Athena	Konventionelle MK I	Einfacher Antrieb	Schaltwellengenerator	—	Bodenfahrzeuge
2	Athena	Konventionelle MK I	Einfacher Antrieb	UWB MK II	—	Bodenfahrzeuge
4	Pluto	Anti-Chemische Panzerung MK II	Power-Antrieb MK III	Plasamakanone MK III	Regulärer Schild MK III	Alien-Strukturen
4	Deimos	Anti-Chemische Panzerung MK II	Power-Antrieb MK III	2x Plasmastrahl MK III, alternativ 2x UWB MK III	2x Erweiterter Schild MK III	Alien-Einheiten
4	Deimos	Anti-Chemische Panzerung MK II	High-Speed-Antrieb MK II	Panzerbrechende Kanone MK III	2x Erweiterter Schild MK III	Alien-Einheiten, Alien-Strukturen
6/7	Apollo	Anti-Chemie-Panzerung MK III	Power-Antrieb MK III	Luftabwehr-Raketenwerfer MK III	Regulärer Schild MK III	Flugeneinheiten
6/7	Apollo	Anti-Chemie-Panzerung MK III	Power-Antrieb MK III	Raketenabwehrsystem	Regulärer Schild MK III	Raketen
6/7	Crion	Konventionelle MK III	High-Speed-Antrieb MK III	Demolisher MK III	Regulärer Schild MK III	Gebäude und Türme
6	Charon	Anti-Chemie-Panzerung MK III	Power-Antrieb MK III	3x Plasma MK III/Schaltwell MK III	2x Erweiterter Schild MK III	Alle Bodentruppen
6	Charon	Anti-Chemie-Panzerung MK III	Power-Antrieb MK III	3x UWB MK III/Schaltwell MK III	2x Erweiterter Schild MK III	Alle Bodentruppen
6	Deimos	Anti-Chemie-Panzerung MK III	Power-Antrieb MK III	2x PSI-Kanone MK III	2x Erweiterter Schild MK III	Infanterie, Fahrer
6	Pluto	Anti-Chemie-Panzerung MK III	High-Speed-Antrieb MK III	Plasma MK III	Regulärer Schild MK III	Gebäude

heiten am besten nördlich Ihrer Basis an einem Verteidigungspunkt (wie auf der Karte eingezeichnet). Danach rücken Sie mit Ariah und der Crion-Einheit langsam vor, um Abwehrlinien und Kraftwerke auszuspähen und dann unschädlich zu machen. Die Artillerie am besten auf erhöhten Positionen platzieren. Konzentrieren Sie sich zunächst auf die große UCS-Basis vor dem Kontrollzentrum. Ist diese erst mal Geschichte, gibt es keinen Nachschub mehr für die Mechs. Anschließend die gesamte Karte Stück für Stück aufdecken und die Abwehrlinien zerstören. Sind alle gegnerischen Gebäude und Einheiten zu Altmittel verarbeitet, brauchen Sie sich nur noch zum Kontrollzentrum im Nordosten zu begeben. Herzlichen Glückwunsch – Sie haben die zweite Kampagne geschafft und sind nun bereit für die UCS.

UNITED CIVILIZED STATES (UCS)

Gefrorener Sarg – Knackpunkte

A. Eigentlich sind nur zwei Einheitenstypen bei dieser Mission wichtig: Ihr Held Falkner und die Hacker. Lassen Sie den Major die Karte erkunden, gefolgt von den High-Tech-Mädeln. Sobald gegnerische Mechs in Sicht kommen, „assimilieren“ Sie diese. Die so gewonnenen Spider-Mechs setzen Sie primär dafür ein, die UCS-Bunker und Verteidigungsanlagen aus sicherer Entfernung zu entsorgen.

B. Die Silver-One-Einheiten erledigen Sie am besten durch Falkner und die Kazuar-Mechs. Achten Sie auf die vielen Scarab-Flieger, die sich allesamt per Hackereinsatz auf Ihre Seite ziehen lassen.

C. Stürmen Sie nicht einfach in die Zielbasis mit dem Generator hinein – die meisten Verteidiger lassen sich bequem herauslocken.

Das Portal – Knackpunkte

A. Major Falkner holt sich gleich nach dem Start die Chaingun und eilt dann zur Südwestecke der Karte. Schicken Sie die beiden Termiten aus dem Norden jeweils am Kartenrand entlang ebenfalls dorthin. Die Drohne beginnt derweil mit dem Aufbau der Basis.

B. Eine vorgelagerte Verteidigung hält die ED-Angreifer im Zaum. Sichern Sie sich schnell (wie auf der Karte gezeigt) ein zweites Rohstoffvorkommen und bauen Sie dort ebenfalls eine Basis auf.

C. Erforschen Sie schnellstens die Reflexionspanzerung und Röntgenstrahlung. Mit letzterer Technologie sind Sie in der Lage, jede Menge gegnerischer Fahrzeuge zu erbeuten, die Ihre Silver-One-Einheiten übernehmen können.

D. Weitere Verteidigungsbollwerke, hauptsächlich aus Türmen bestehend, halten die Angreifer von Ihren Basen fern. In der Zwischenzeit rüsten Sie weiter auf und errichten einen Vorposten in der Nähe der Orbitalkanone. Sammeln Sie dort Ihre Streitkräfte für den Angriff.

E. Bevor Sie loslegen, speichern Sie ab, ein alter Bekannter erscheint, um Ihre Basen

Gefrorener Sarg



Legende:

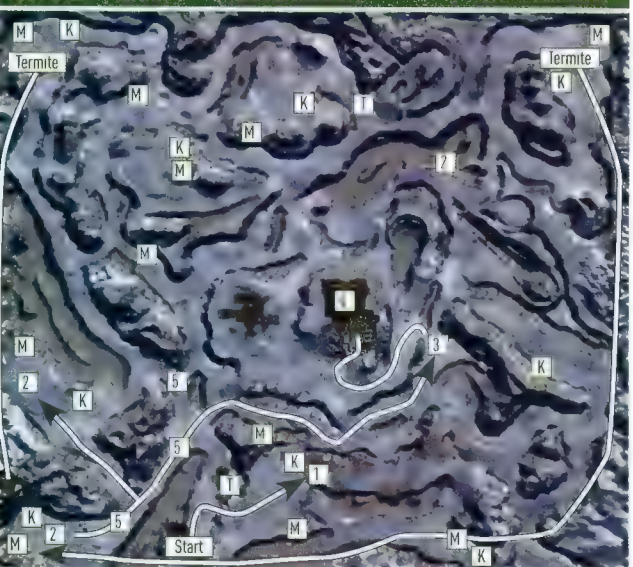
1 Schildgenerator, feindliche Basis

B Bunker, Verteidigung

T Toolkits

S Sprengsätze

Das Portal



Legende:

1 Chaingun AG
2 Basis errichten
3 Vorposten errichten
4 Orbitalkanone

5 Verteidigung errichten

M Metallerg

K Kristallfeld

T Toolkits

zu zerstören. Ist Ihre Verteidigung für diesen Zwischenfall zu schwach, laden Sie den letzten Spielstand und bereiten sich vor. **F.** Mit zehn bis fünfzehn Mechs mit Plasmabewaffnung zerstören Sie die ED-Verteidigungsanlagen nach und nach. Ihre übrigen Einheiten haben die Aufgabe, diese Artillerie-Mechs zu beschützen. Greifen Sie die ED-Basis von Osten her an, dort sind deutlich weniger Abwehranlagen auszuschalten.

Der Schiffbruch – Knackpunkte

A. Sie bleiben zunächst im Talkessel am Start und etablieren dort eine kleine Basis. Denn wer zu früh die Nase aus dem Canyon rausstreckt, bekommt große Probleme, da ein Alien-Kreuzer die Gegend bewacht. Also dringend die Forschung vorantreiben, um hohe Verteidigungstürme bauen zu können. Postieren Sie auf den Hügeln von Norden nach Süden eine massive Luftabwehr, das hält die Alien-Schiffe auf.

B. Sichern Sie sich die südlichen und südwestlichen Rohstoffvorkommen, um den Technologiebaum komplett erforschen zu können. Keine Bange, die Aliens greifen zwar regelmäßig, aber nicht übermäßig stark an. Allein die Verteidigungstürme stellen die Abwehr sicher. Für die Angriffstruppe sind Mechs mit Plasma- und Raketenbewaffnung wichtig. Als Geleitschutz dienen Kazuar-Mechs mit Luftabwehrraketen.

C. In den Canyons liegen jede Menge Toolkits herum, mit denen sich angeschlagene Einheiten reparieren lassen. Ansonsten holen Sie sich einfach zwei bis drei Drohnen in Ihren Kampfverband, die übernehmen ebenfalls Reparaturen.

D. Die dicken Kreuzer sind das Hauptproblem in der Mission. Errichten Sie daher kurz vor der Alien-Vorrichtung eine Verteidigung mit mindestens vier Luftabwehrtürmen, nachdem Sie die dortigen Nester zerstört haben. Den Kreuzer nun rauslocken und durch die Türme erledigen. Zunächst noch den kompletten Technologiebaum erforschen, dann erst das Missionsziel zerstören – auf diese Weise haben Sie es in der Folge mission erheblich leichter.

Lost Souls – Knackpunkte

A. Mit der richtigen Taktik ist diese Mission gar nicht so schwer. Nachdem Major Falkner mit den Schmugglern gesprochen hat, ziehen Sie die gesamte Truppe in den Canyon vor der ED-Basis. Sofort nach der Zwischensequenz dort einen Vorposten errichten. Dabei ist Rohstoffmanagement gefragt: Sobald vor Ort ein Kraftwerk und ein Haupt-Verteidigungsturm stehen, errichten Sie im Süden bei den Schmugglern ein Kraftwerk und eine Raffinerie mit einer zusätzlichen Landezone. So bringen Sie den Rohstoffabbau in Gang. Vier Termitten genügen (drei für Metall- und eine für Erzgewinnung).

B. Bauen Sie die Verteidigung am Vorposten so aus, dass die ED nicht mehr durchkommt. Je nachdem, ob der Gegner vermehrt Chemie- oder Energiewaffen nutzt,

Der Schiffbruch



Legende:
1 Schwere Rüstung, Toolkits
2 Vorposten errichten
3 Alien-Vorrichtung
L Luftabwehr errichten
M Metallerg

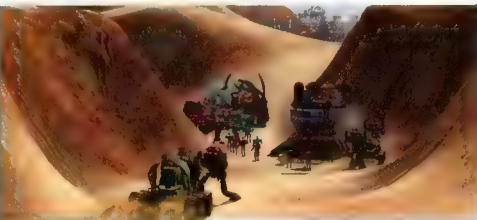
K Kristallfeld

Lost Souls



Legende:
1 Skriptereignis
2 Vorposten
A Ausrüstung

V Verteidigung errichten
K Kristallfeld/M Metallerg



Selbst der enge Canyon vor der ED-Basis genügt der UCS, um dort ein Angriffslager zu errichten.

passen Sie die Panzerungen Ihrer Vehikel entsprechend an.

C. Für den Angriff reicht eine Sechserstaffel Condor-Bomber aus. Das Ziel ist das Koloniezentrum der ED. Zuvor müssen Sie noch die Abwehrtürme erledigen, um in Reichweite zu kommen. Sobald das Zielgebäude zerstört worden ist, haben Sie die Mission gewonnen.

Der verborgene Stern – Knackpunkte

A. Lassen Sie sich Zeit und klären Sie zunächst die Karte auf. So schaffen Sie sich auch die verteilten Aliengruppchen vom Hals. Lediglich den kleinen Alien-Stützpunkt im Norden lassen Sie in Ruhe.

B. Es ist gar nicht nötig, eine Basis zu errichten, um das ED-Lager zu zerstören. Wer vorsichtig agiert, schafft das locker mit den Starteinheiten. Lassen Sie aber wenigstens ein Gebäude übrig, um das nachfolgende „Alien-Skript“ nicht verfrüht auszulösen.

C. Ihre Einheiten marschieren an der ED-Basis (Transmitter) vorbei, um sich, wie auf der Karte gezeigt, im Nordwesten niederzulassen. So sind Sie gleich nahe am Zielpunkt der Mission. Schürfen Sie nun die Rohstoffe und rüsten Sie ein Heer auf. Eine Truppenstärke von 150 ist dabei ausreichend. Säubern Sie nun die Karte von den starken Oryctian-Einheiten im westlichen Teil und errichten Sie an den Zugängen zum Transmitter und der Energiequelle starke Abwehrbatterien. Jetzt wird es Zeit, die Reste der ED-Basis zu zerstören. D. Per Skript starten mehrere heftige Alien-Angriffe, setzen Sie Drohnen ein, um die Abwehranlagen in Schuss zu halten. Da die Aliens kaum Luftabwehreinheiten einsetzen, machen sich starke Condor-Flieger der UCS bezahl.

Eden – Knackpunkte

A. Nach der Zwischensequenz an der verlassenen LC-Basis ziehen Sie sich sofort zum Startpunkt zurück und errichten dort ein Lager. In dem Durchlass nach Norden unbedingt ein massives Verteidigungsbollwerk aus Türmen erstellen, um die Angriffswellen abzufangen. Locken Sie nun die Aliens zu dieser Verteidigung hin.

B. Sobald der Weg frei ist, im Nordosten, kurz vor der feindlichen Basis, einen Außenposten errichten. Hier sind Luftabwehrtürme nötig, da an dieser Stelle Alien-Kreuzer postiert sind. Locken Sie die riesigen Schiffe zu Ihrer Luftabwehr hin. Danach haben Sie leichtes Spiel, das Nest zu zerstören.

C. Bevor Sie den zweiten Stützpunkt der Aliens angreifen, erforschen Sie zuerst den kompletten Technologiebaum. Gesellen Sie Luftabwehr zu Ihrem Angriffstrupp, um den schweren Kreuzer zu erledigen, der die Alien-Basis bewacht.

Das wahre Eden – Knackpunkte

A. Sie bauen nicht sofort Ihre Basis auf, sondern klären die Karte bis zum Lager von Van Troff auf. Ihre Starteinheiten sollten genügend Reichweite haben, um die Alien-Strukturen zerstören zu können. Danach beginnt Ihr Aufbau des Lagers. Nun ist das

Der verborgene Stern



Legende:

1 Schwere Chemierüstung
5 Energiequelle
3 Basis errichten

4 Alienposten
5 Energiequelle
M Metallerg

T Toolkits
K Kristallfeld

Eden



Legende:

1 Mortimer 49
2 LC-Basis, Ausrüstung

3 Vorposten errichten
K Kristallfeld
M Metallerg



Postieren Sie Ihre Einheiten um die Energiequelle herum – so fangen Sie die Aliens ab.



Nur mit massiver Luftabwehr bekommen Sie die mächtigen Alien-Kreuzer klein.

Skript für Van Troff aktiviert – dessen infizierte Truppen sofort nach der Zwischensequenz angreifen. Sind die Truppen erledigt, richten Sie sich dort ein.

B. Rechnen Sie mit schweren Alien-Einheiten, Fliegern und Kreuzern. Daher sollte die Abwehr entsprechende Kontereinheiten besitzen. Setzen Sie auf Raketen und Plasmabewaffnung. Alle Zugänge zum Lager unbedingt gut gesichert lassen.

C. Erkunden Sie in den Pausen zwischen den Angriffswellen der Aliens mit Lion- und Scorpion-Panzern die Canyons, um möglichst schnell die Nester aus dem Weg zu räumen. Da einige Strukturen der Außerirdischen Raketen abwehren, setzen Sie Plasmawaffen ein.

D. Arbeiten Sie sich weiter nach Südwesten vor und sichern Sie sich die Rohstoffquellen. Es macht Sinn, die Abbaugelände durch Turmbatterien zu schützen.

E. Der letzte Schlag gegen die Hauptbasis erfordert einige Vorbereitung, da dort die Schlachtschiffe stationiert sind. Errichten Sie einen Vorposten, kurz vor dem Tal mit den Außerirdischen (siehe Karte). Nach Osten hin platzieren Sie Luftabwehrbatterien. Sie spielen ein wenig Katz und Maus, da die Schlachtschiffe sich nicht ganz rauslocken lassen, Raketenangriffe verpuffen in der Alien-Abwehr. Setzen Sie hauptsächlich Chaingun-Einheiten ein, um die Schiffe zu beschädigen. Mit 20 bis 30 Scarab-Fliegern picken Sie sich beispielsweise ein Schlachtschiff heraus und locken es in Reichweite der Abwehrbatterien. Währenddessen lassen Sie Ihre dicken Mechs Abwehrgebäude angreifen. So zermürben Sie die Verteidigung der Außerirdischen. Die Mission endet, sobald das letzte Alien-gebäude zerstört ist. **STEFAN WEISS**

Das wahre Eden



Legende:

1 Van Troff, Plasmagranatwerfer, verbesserte Rüstung

2 Vorposten errichten

3 Alien-Basis

N Alien-Nest

K Kristallfeld

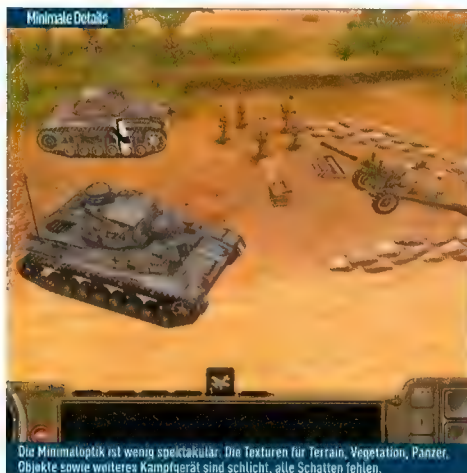
M Metallizer

Die effektivsten Einheiten der United Civilized States für die Kampagne

Mission	Chassis/Einheit	Panzerung	Antrieb	Bewaffnung	Extras	Effektiv gegen
2	Spider	Reflexion MK III	Standard-Antrieb	Plasmagranatwerfer MK III	Robofix	Gebäude, stehende Fahrzeuge
2	Kazuar	Reflexion MK III	Standard-Antrieb	Plasmagranatwerfer MK III	Spiegelschild-Generator, Robofix	Gebäude, stehende Fahrzeuge
2	Kazuar	Reflexion MK III	Standard-Antrieb	Chaingun MK III	Spiegelschild-Generator, Robofix	Infanterie, Lufteinheiten
2/4	Kazuar	Reflexion MK III	Standard-Antrieb	Röntgenblaster	Spiegelschild-Generator, Robofix	Fahrer, Infanterie
3/4/5	Jaguar	Anti-Chemie MK III	Power-Antrieb MK II	Plasmablaster MK II/Schwere Raketen MK II	Erweiterter Spiegelschild-Generator, Robofix	Alien-Strukturen, ED-Panzer
3/4/7	Kazuar	Reflexion MK III	Power-Antrieb MK II/III	Luftabwehr-Raketenwerfer MK II/III	Spiegelschild-Generator, Robofix	Flugeneinheiten
4/5	Condor	Reflexion MK III	Power-Antrieb MK II	Plasmakanone oder „Mayhem“-Raketenwerfer	Erweiterter Spiegelschild-Generator	Gebäude
5/6/7	Scorpion	Anti-Chemie MK III	Power-Antrieb MK II/III	Plasmakanone	Erweiterter Spiegelschild-Generator, Robofix	Alien-Strukturen, Bodeneinheiten
5/6/7	Lion	Anti-Chemie MK III	Power-Antrieb MK II/III	2x Raketen MK II/III	2x Erweiterter Schild MK III	Alien-Einheiten
6/7	Jaguar	Anti-Chemie MK III	Power-Antrieb MK II/III	Plasmablaster MK III/Plasmagranatwerfer MK III	2x Erweiterter Schild MK III	Alien-Einheiten, Alien-Strukturen
7	Scarab	Anti-Chemie MK II/Reflexionspanzerung MK III	Power-Antrieb MK III	Chaingun MK III	Spiegelschild-Generator	Flugeneinheiten
7	Lion	Anti-Chemie MK III	Power-Antrieb MK II	2x Plasmablaster MK III	Erweiterter Spiegelschild-Generator, Robofix	Alien-Strukturen, Bodeneinheiten

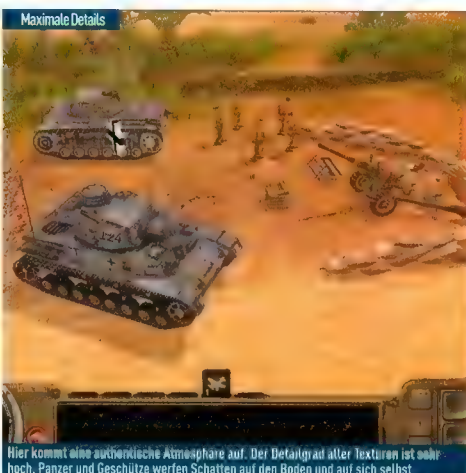
Panzers – Phase 2

Bereits mit einem Mittelklasse-PC rollt Ihr Kampfgerät bei CODENAME: PANZERS – PHASE 2 ruckelfrei und mit allen Details durch die Wüste.



Minimale Details

Die Minimaloptik ist wenig spektakulär. Die Texturen für Terrain, Vegetation, Panzer, Objekte sowie weiteres Kampfgerät sind schlicht, alle Schatten fehlen.



Maximale Details

Hier kommt eine authentische Atmosphäre auf. Der Detailgrad aller Texturen ist sehr hoch, Panzer und Geschütze werfen Schatten auf den Boden und auf sich selbst.

TUNING

UM CODENAME: PANZERS – PHASE 2 IN 1.024x768 MIT ALLEN DETAILS ZU SPIELEN, BENÖTIGEN SIE

- ☐ 2.500 MHz
- ☐ 1.024 MByte Speicher
- ☐ Radeon 9800 Pro

MIT 1.500 MHZ, 256 MBYTE SPEICHER UND GEFORCE FX 5200 ULTRA SOLLTEN SIE:

- ☐ Als Auflösung 800x600 wählen
- ☐ Die „Farbtiefe“ auf „32 Bit“ stellen
- ☐ Bei „Schatten“ die Option „keine“ anwählen
- ☐ Die „Texturdetails“ auf „niedrig“ setzen
- ☐ Den „trilinearen“ Texturfilter einstellen

MIT 2.000 MHZ, 512 MBYTE SPEICHER UND RADEON 9800 XT SOLLTEN SIE

- ☐ Als Auflösung 800x600 wählen
- ☐ „VSync“ aktivieren
- ☐ Die „Schatten“ auf „normal“ stellen
- ☐ Bei „Texturdetails“ den Wert „hoch“ wählen.

MIT 2.500 MHZ, 1.024 MBYTE SPEICHER UND RADEON X800 PRO SOLLTEN SIE

- ☐ Mit 1.024x768 spielen
- ☐ Alle Einstellungen auf den jeweiligen Höchstwert setzen
- ☐ „Anti-Aliasing“ auf „4x“ stellen
- ☐ Beim „Texturfilter“ „anisotropic“ auswählen



Das Grafik-Optionsmenü von Codename: Panzers – Phase 2

- 1 Auflösung:** Die Höhe der Bildschirmauflösung beeinflusst die Gesamtleistung. Mit einer GeForce 6200 oder FX 5200 Ultra sollten Sie daher 800x600 wählen. Ab einer Radeon 9800 Pro oder GeForce 6600 GT können Sie 1.024x768 einstellen.
- 2 Farbtiefe:** Texturen mit einer 16-Bit-Farbtiefe sehen alles andere als schön aus. Daher auch mit einem leistungsschwachen 3D-Beschleuniger immer mit 32-Bit spielen.
- 3 Wiederholrate:** Hier stellen Sie die Bildwiederholrate ein, bei der Ihr Monitor mit der unter Punkt 1 angewählten Bildschirmauflösung ein flimmerfreies Bild liefert.
- 4 Anti-aliasing:** Die Kantenglättung sorgt mit verringertem Kantentimmern zwar für eine bessere Optik, kostet aber Grafikleistung. Erst eine Radeon 9800 XT/X800 oder GeForce 6800 ist ausreichen leistungstark für „2x“ oder „4x“.

- 5 VSync:** Die Vertikale Synchronisation hat keinen Einfluss auf die Leistung und sollte immer angeschaltet bleiben. Ohne VSync kann es zu Zeilensprünge kommen, wenn die Fps-Rate (Frames per Second; Bilder pro Sekunde) höher als die Bildfrequenz des Monitors ist.
- 6 Schatten:** Je detaillierter die Schattendarstellung, desto mehr hat Ihre Grafikkarte zu bewältigen. Ab Radeon 9800 Pro oder GeForce 6600/FX 5950 können Sie die Option „Eigenschatten“ auswählen.
- 7 Texturdetail:** Bestimmt die Qualität aller Texturen. Bei schwacher Grafikkarte (GeForce 6200, FX 5200 Ultra) „niedrig“ nehmen.
- 8 Texturfilter:** Für die Einstellung „anisotropic“, die auch entfernte Texturen noch scharf darstellt, benötigen Sie eine Radeon 9800 XT/X800 oder GeForce 6800.

Area 51

Bereits mit einem 2.000-Megahertz-Prozessor und einer GeForce FX 5900 XT machen Sie und Ihr Sondereinsatzkommando bei AREA 51 den aggressiven Aliens den Garau.

TUNING

UM AREA 51 IN 1.024X768, 32 BIT FARBTIEFE UND ALLEN DETAILS SPIELEN ZU KÖNNEN, BENÖTIGEN SIE:

- ☐ 2.000 MHz
- ☐ 512 MByte Speicher
- ☐ GeForce FX 5900 XT

MIT 1.500 MHz, 256 MBYTE SPEICHER UND GEFORCE FX 5200 ULTRA SOLLTEN SIE:

- ☐ Als Auflösung 800x600 wählen
- ☐ Die Option „Höhere Grafiklösung“ deaktivieren

MIT 2.500 MHz, 512 MBYTE SPEICHER UND RADEON 9800 PRO/GEFORCE FX 5950 ULTRA SOLLTEN SIE:

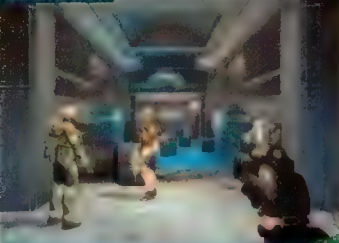
- ☐ Mit einer Auflösung von 1.024x768 spielen
- ☐ Die Option „Höhere Grafiklösung“ einschalten
- ☐ 2x Anti-Aliasing im Treibermenü der Grafikkarte einstellen
- ☐ Im selben Menü einen vierfachen anisotropen Texturfilter auswählen

Maximale Details



Mit Ausnahme der höher aufgelösten Texturen bietet die PC-Version von Area 51 dieselbe Optik wie das Konsolen-Pendant.

Minimale Details



Ohne Texturen mit einer hohen Auflösung sieht Area 51 noch passabel aus und ist vor allem mit Low-End-Hardware spielbar.

Das Menü: Video-Einstellung

- 1 **Auflösung:** Die Höhe der Bildschirmauflösung hat einen beträchtlichen Einfluss auf die Leistung. Mit einer GeForce 6200 oder FX 5200 Ultra sollten Sie daher 800x600 wählen. Ab einer GeForce FX 5900 XT/Radeon 9600 XT können Sie 1.024x768 einstellen.
- 2 **Höhere Grafiklösung:** Ist diese Option angeschaltet, sind alle Texturen mit einer höheren Auflösung dargestellt. Das kostet Grafikleistung. Deshalb sollten Spieler mit einem schwachen Pixeltriebwerk (etwa GeForce 6200 oder FX 5200 Ultra) diesen Grundzug zugunsten einer besseren Fps-Rate (Frames per Second; Bilder pro Sekunde) deaktivieren.



Falcon 4.0

Ob Hobbypilot oder virtuelles Flieger-Ass: Ohne ausreichend Prozessor-Power mutiert Ihr F-18-Kampffjet bei FALCON 4.0: ALLIED FORCE zum flügelhahmen Flugobjekt.

TUNING

UM FALCON 4.0: ALLIED FORCE IN 1.024X768 MIT ALLEN DETAILS ZU SPIELEN, BENÖTIGEN SIE:

- ☐ 2.800 MHz
- ☐ 512 MByte Speicher
- ☐ Radeon 9600 XT

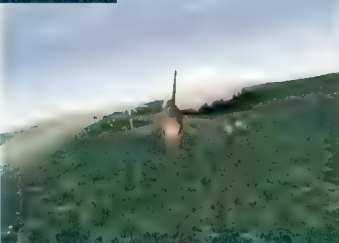
MIT 2.000 MHz, 256 MBYTE SPEICHER UND GEFORCE FX 5200 SOLLTEN SIE:

- ☐ Als Auflösung 800x600 wählen
- ☐ Bei „Landscape Texture“ und „Landscape Detail“ den Wert „2“ beziehungsweise „3“ einstellen
- ☐ Die „Object Details“ auf „3“ reduzieren
- ☐ Die „Special Effects“ auf „2“ stellen
- ☐ Unter „Canopy Cues“ die Option „none“ anwählen

MIT 3.000 MHz, 512 MBYTE SPEICHER UND RADEON 9600 XT SOLLTEN SIE:

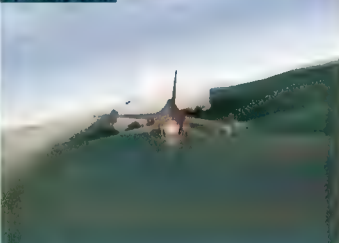
- ☐ Mit 1.024x768 spielen
- ☐ Alle anderen Einstellungen auf den jeweiligen Höchstwert setzen

Maximale Details



Die Landschaft hat einen hohen Detailgrad, die Wolken wirken plastisch und die Spezialeffekte einigmaßen realistisch.

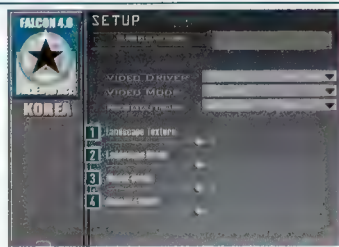
Minimale Details



Bei der Minimaloptik lassen sich keine Details am Boden ausmachen, die Wolken und die Spezialeffekte sehen schlicht aus.

Das „Graphics Set-up“-Menü:

- 1 **Landscape Texture:** Hier legen Sie die Qualität der Landschaftstexturen fest. Spieler mit einer schwachen Grafikkarte wählen einen niedrigen Wert.
- 2 **Landscape Detail:** Bestimmt den Detailgrad der Landschaft. Bei schwacher CPU reduzieren.
- 3 **Object Detail:** Je detaillierter die Objekte sind, umso mehr CPU-Leistung ist erforderlich. Erst ab 2.800 Megahertz sollten Sie die Stufe „7“ auswählen.
- 4 **Special Effects:** Für die Berechnung der Spezialeffekte ist Ihr Prozessor verantwortlich. Taktet der mit weniger als 2.800 Megahertz, verringern Sie den Zahlenwert.



SFT - SPIELE FILME TECHNIK ENTERTAINMENT HOCH DREI

DIGITAL FOTO & VIDEO | HANDY | HEIMKINO | PC | MP3 | PDA | SPIELE | DVD | KINO

SFT

MIT PRAK-
TISCHEN UND
WORKSHOPS

ON LOG

SPIELE | FILME | TECHNIK

**2 FILME
AUF DVD**

NUR
2,99

am 18.9. Blockbuster Festival und mit 5.1-Surround Sound

**BLOCKBUSTER-MOVIES
MIT SYLVESTER STALLONE
UND SHARON STONE**

STALLONE STONE
AVENGING ANGELO

My
Mighty

**DIE BESTEN
DIGITAL-
KAMERAS**

Über 20 Top-Geräte in der Marktübersicht
+ Fotodrucker und Online-Fotolabore im Test

**MR. LIND
MRS. SMITH**

Angela Jolie und
Brad Pitt als
Kriegsverbrecher

**EDEL & STARK:
FLACHBILD-TV**

Konsum, Monitorspecs
und Testkassen (Angela
LCD-Monitors im Test)



**JETZT
NEU
AM KIOSK
FÜR NUR
2,99 €**

GRAFIKKARTEN

NVIDIA-Chipsatz			ATI-Chipsatz		
ASUS	Modell / Chip	Preis	ASUS	Modell / Chip	Preis
EN6600GT/TD	PCIe 128 GB / GF 6600GT	164,-	EAX3000 /	PCIe 128 MB / Rad X300	64,-
6600GT/TD	AGP 128 GB / GF 6600GT	189,-	EA800XL/2D/TV	PCIe 256 GB / Rad X800	299,-
V9595/2	AGP 128 GB / GF 5800	199,-	EA8500/2D/TV	PCIe 256 GB / Rad X900	439,-
LEADTEK	Modell / Chip	Preis	EA128/2D <td>AGP 128 GB / Rad 256</td> <td>69,-</td>	AGP 128 GB / Rad 256	69,-
PX6600GT TDH	PCIe 256 GB / GF 5800GT	359,-	EA8500/2D/TV	AGP 256 GB / Rad X900	499,-
AS6600GT TDH	AGP 128 GB / GF 6600GT	189,-	SAPPHIRE	Modell / Chip	Preis
AS6600TDH	AGP 128 GB / GF 5800	179,-	X800XL	PCIe 256 GB / Rad X900XL	309,-
AD0001 TDH	AGP 128 GB / GF 5800	179,-	X800XL Ultimate Edition	PCIe 256 GB / Rad X900	339,-
MSI	Modell / Chip	Preis	9600Pro	AGP 128 GB / Rad 9600Pro	64,-
NX6600GT-1D219E	PCIe 128 GB / GF 6600GT	174,-	AGP 256 GB / Rad 9600Pro	119,-	
PX5200-1128	AGP 128 GB / GF FX5200	39,-	CLUB3D	Modell / Chip	Preis
NX6600GT-1D218	AGP 128 GB / GF 6600	189,-	CL350	PCIe 128 GB / Rad X900XL	309,-
GIGABYTE	Modell / Chip	Preis	CL350	PCIe 256 GB / Rad X900XL	349,-
GVN51225P2 SilentBox	PCIe 128 GB / GF 6600GT	199,-	CL350	AGP 128 GB / Rad 3200	49,-

N52128DS	AGP 128-DD / GF FX5200	39,-	MSI	MB / Chip	€
----------	------------------------	------	-----	-----------	---

XFX	MB / Chip	€	MSI	MB / Chip	€
GF7800 GTX	PCIe 256-G3 / GF 7800GTX	549,-	RX850XT-TD256E	PCIe 256-G3 / Rad X850XT	479,-
GF5200	PCI 128-G3 / GF 5200	89,-	RX9250-T128	AGP 128-G3 / Rad 9250	39,-
			RX9250-Rev. T0128	AGP 128-G3 / Rad 9250-Rev.	109,-

IDE		S-ATA	
WD	gs, ms / Cache / UPM	WD	gs, ms / Cache / UPM
WD090JL	U-100 80 9 / 8102 / 7200 57	WD740GD	74 9 / 8192 / 10000 159
WD2000JL	U-100 200 9 / 8192 / 7200 93	WD160JSZ SATA2	180 9 / 8192 / 7200 109
WD2000JS	U-100 320 9 / 8192 / 7200 139	WD2000JS SATA2	200 9 / 8192 / 7200 109
WD2000JS	U-100 320 9 / 8192 / 7200 179	WD2500JS SATA2	250 9 / 8192 / 7200 134
SAMSUNG		SAMSUNG	
gs, ms / Cache / UPM	gs, ms / Cache / UPM	gs, ms / Cache / UPM	gs, ms / Cache / UPM
SP1814N	U-133 160 9 / 8192 / 7200 82	WD2500JS SATA2	250 9 / 8192 / 7200 144
U-133 720 9 / 8192 / 7200 115			

MAXTOR	GB	ms / Cache / UPM	€
6E040LD	U-133	40 10 / 2.048 / 7.200	46,-

[illegible]

DVD LAUWERKE


DVD-LAUFWERKE

DVD-ROM	bulk	Kč/ret	DVD+RW	DVD+RW / DL	bulk	Kč/ret
ATOPEN DVD-1648/AAP Pro Chroma/leon		25,-	IMEGMA 16x Super DVD N	18x / 2,4x		109,-
LGTECH 81630	22,-	23,-	LG GSA-51630 v-ary	16x / 2,4x		119,-
LIPTON SHOD-1699			LITE-ON DVD-1699 ES353	16x / 2,4x		119,-
PHILIPS PCJ5016 schwarz	21,-		PHILIPS ED160V0RK	16x / 2,4x		99,-
PLEXTOR PX-130A	31,-	34,-	PLEXTOR PX-17.6V v-ary	12x / 4x		219,-
TOSHIBA SD-M2012 schwarz			SAMSUNG TS-E552U schwarz	16x / 2,4x		99,-
SAMSUNG SH-D182C	19,-					

DVD±RW	DVD±RW / DL	bulk	Kit/ret.
AOPEN DUW1608A	16x / 24x		49,-
REMO DUW1625	16x / 24x		92

BENQ DUE-1540	16in / 2.4k	54,-	62,-	* NVIDIA® GeForce2 Ultra 400 Chipset 3x DDR-RAM 2x U-133, 2x S-ATA RAID * AGP 8x, 5x PCI * USB 2.0 Gigabit-LAN 6-Kanal Sound
HP dv6400 schwarz	16in / 2.4k	54,-	62,-	
LG A6-1538	16in / 2.4k	54,-	64,-	
LEOTEN SDHW-1693S	16in / 2.4k	54,-	58,-	
NEC ND-3540	16in / 8x	59,-	67,-	
NEC ND-3540 schwarz	16in / 8x	59,-	67,-	
NEC ND-3540 silver	16in / 8x	62,-	67,-	
PHILIPS DVDRL81S	16in / 2.4k	89,-		
PIONEER DV-K05L S online	16in / 4k	109,-		
PLEXTOR PX-740A	16in / 4k	87,-		
SAMSUNG TS-H652U	16in / 5x	49,-		
TOSHIBA SD-R537Z	16in / 5x	59,-		
TOSHIBA SD-R647Z S online	16in / 2.4k	99,-		

S-ATA



DVD±RW	DVD±RW / DL	bulk	Kit/ret.	39,-	
--------	-------------	------	----------	------	--

PLEXTOR PX-716SA	16x / 4x	139,-	144,-
------------------	----------	-------	-------

 **Bücher**  **PC**  **Personen**

BIOGRAPHICAL INFORMATION



KOMMUNIKATION

Wireless LAN			
NETGEAR	Mbit/s	Typ	€
WN311 RangeMax	108	Pci	79,-
WN111 RangeMax	108	USB	79,-
WG511	108	Cardbus	49,-
WN311 RangeMax	108	Cardbus	79,-
WG502	54	Access Point	69,-
WN324 RangeMax	108	Router	109,-
D-LINK			
DWL-G520	Mbit/s	Typ	€
DWL-G122	108	Pci	44,-
DWL-G550M	108	Cardbus	79,-
DWL-2100AP	108	Access Point	89,-
DL-624	108	Router	69,-
DGL-4300	108	Gigabit Router	189,-
LINKSYS			
WMP54GS	Mbit/s	Typ	€
WMP54GS	54	PC	64,-
WMP54GS	54	USB	42,-
WRT54GS	54	Cardbus	64,-
WRT54GS	54	Router	89,-
WRT54GS	54	Router	89,-
AVM			
Fritz!Box WLAN 3030	Mbit/s	Typ	€
Fritz!Box WLAN 3030	54	Router	129,-

ASUS			
WL-138G	Mbit/s	Typ	€
WL-138G	54	PCI	27,-
WL-107G	54	Cardbus	27,-
WL-500G	54	Access Point	69,-
Modems			
AVM			
Fritz!Card PCI v2.1	Art.	Anschluss	€
Fritz!Card PCI v2.1	ISDN	USB	64,-
Fritz!Card USB v2.1	ISDN	USB	69,-
Fritz!Card PCMCIA	ISDN	PCMCIA	174,-
DEVELO			
Art.			
MicroLink 56K	analog	USB	27,-
MicroLink 56K Fun	analog	USB	44,-
MicroLink ADSL Fun LAN	DSL	RJ-45	62,-
Diverse			
Art.			
Voice Modem 56K	analog	USB	12,-
ISDN 128 Adapter USB	ISDN	USB	34,-
Router			
Diverse			
Mbit/s			
AVM Fritz!Box 2030	10/100	DSL	99,-
D-LINK DI-604	10/100	DSL	34,-
NETGEAR RP614	10/100	DSL	59,-
NETGEAR DG834B	10/100	DSL	59,-

PC-GEHÄUSE

LIAN LI	Farbe	Typ	Netztteil	€
PC-8070 Alu	silber	Midi		119,-
PC-8070B Alu	schwarz	Midi		189,-
PC-V1000 Alu	silber	Midi		189,-
PC-T077 Alu	silber	Big		259,-
PC-T2000 Alu	schwarz	Big		259,-
AOPEN				
Farbe				
Typ				
Netztteil				
H500B	silber	Midi	300 W	69,-
H500A	grau	Midi	250 W	69,-
OF50C	silber/schwarz	Midi	300 W	49,-
H700G	silber	Big	400 W	129,-

Diverse				
	Farbe	Typ	Netzteile	€
ARCTIC Silentium T2	silber	Midi	350 W	79,-
CASETEK CS-1018 BM	schwarz	Midi	-	59,-
SHARKOON SW Basic	silber	Midi	-	84,-
THERMALTAKE Tsunami	silber	Midi	-	109,-
Netzteile				
	Leistung	Typ		
ENHANCE Invasion black	480 W	ATX2	79,-	
TAGAN TG380-U01	380 W	ATX	59,-	
TAGAN TG480-U01	480 W	ATX2	84,-	
SHARKOON SilentStorm	480 W	ATX2	89,-	

BAREBONES

SHUTTLE			
Socket			
Chip			
XPC SN45Gv3	A	nforce2 400	234,-
XPC SN65Gv3	754	nforce3	309,-
XPC SN65Gv2	539	nforce2	339,-
XPC SN25P	539	nforce2	419,-
XPC ST205S	539	PS480	349,-
XPC SB61	775	915G	399,-
XPC SB83G5M	775	915G	419,-
XPC SB85P V2	775	920X	434,-
ASUS			
Socket			
Chip			
Pundit-R ID2	478	PIII	144,-
Pundit-R ID3	478	PIII	144,-
S-Press ST-PI12 Standard	478	PIII	179,-
BIOSAR			
Socket			
Chip			
IDEO 210V	A	KM400A	149,-
DEO 210P	754	nforce3	279,-
DEO 230P	754	nforce3	279,-
AOPEN			
Socket			
Chip			
XC Cube EX65 V2	478	865S	199,-
XC Cube EAB5-IV2	478	865S	229,-

250 GB S-ATA II Festplatte

SAMSUNG SP2504C

• 9 ms
• 8 MB Cache
• 7.200 UPM

134,-

SAMSUNG

PC-SYSTEME & NOTEBOOKS

PC-Systeme							
ALTERNATE	Prozessor	RAM	HDD	Laufwerk	Grafik		€
PC Home	Sempron™ 220G+	256 MB	40 GB	DVD-ROM	onboard		289,-
Office	Celeron™ 240 (90)	256 MB	80 GB	DVD-ROM	64 MB GeForce 4 MX4000		309,-
PC Midrange	Sempron™ 240G+	256 MB	80 GB	DVD±RW DL	XP Home, Webcam		379,-
PC Premium R2 D	Pentium™ 4 520	512 MB	80 GB	DVD±RW	128 MB GeForce FX 5200		559,-
PC Gaming R2 D	Pentium™ 4 530	1.0 GB	160 GB	DVD±RW DL	128 MB GeForce 6600GT		619,-
Notebooks							
ALTERNATE	Prozessor	Display	RAM	HDD	Laufwerk	Ausstattung	€
A4744KLH	Athlon® 64™ M 3000+	15,4	512 MB	60 GB	DVD±RW DL	XP Home, Webcam, 8000	999,-
ABU 8007H	Celeron™ M 370	15,4	512 MB	60 GB	DVD±RW DL	XP Home, Webcam	889,-
ABVA 0202H	Athlon® 64™ M 3000+	15,4	512 MB	60 GB	DVD±RW DL	XP Home, Webcam, 8000	1.199,-
SAMSUNG							
Prozessor							
Display							
RAM							
HDD							
Laufwerk							
Ausstattung							
P285 XTM 1600 II	Pentium™ M 725	15,0	512 MB	80 GB	DVD±RW	XP Home	989,-
X20 XVM 1600 IV	Pentium™ M 730	15,0	512 MB	80 GB	DVD±RW	XP Pro, Gbit LAN	1.289,-

MONITORE

TFI	ms	Zeit	Merkmale	€
BELINEA 10172S	12	17,0	Sound	239,-
BELINEA 10190Z	10	19,0	Sound	299,-
BENQ FP71V	4	17,0		314,-
BENQ FP91G+	8	18,0	DVI-D/Port	349,-
EIZO L578*	12	17,0	DVI-D,USB/Sound	519,-
EIZO L789*	25	19,0	DVI-D/Port	569,-
EIZO L788*	12	17,0	DVI-D/Port	639,-
HYUNDAI L90D+	8	19,0	DVI-D/Sound/Port	419,-
IYAMA E431S*	8	17,0	DVI-D/Sound	279,-
IYAMA E481S*	8	19,0	DVI-D/Sound	419,-
NEC 170GX8K	8	17,0	DVI-D/Port	494,-
SAMSUNG 172X	12	17,0	DVI-D	329,-
SAMSUNG 780F	25	17,0	DVI-D	249,-
SAMSUNG 913B	8	19,0	DVI-D/Port	399,-
SAMSUNG 213T	25	21,0	DVI-D/Port	799,-
VIEWSONIC VX924	4	19,0	DVI-D	429,-

GIGABYTE AGP-Grafikkarte

GV-N68128DH Silentpipe

- NVIDIA® GeForce™ 6800
- 128 MB DDR-AM
- 325 MHz Chiptakt
- 700 MHz Speichertakt
- VGA & DVI, TV-Out
- AGP 8x
- passiver Kühlkörper
- retail

159,-

EINGABE & GAMING

Tastaturen	Anschluss	€
CHERRY Business Line G83-6105	PS/2	15,-
CHERRY CyMotion Master Xpress	USB, PS/2	25,-
LOGITECH Cordless Desktop EX100	PS/2, USB	36,-
MS Digital Media Pro Keyboard	USB, PS/2	29,-
SHARKOON Luminous Keyboard	PS/2	24,-
SHARKOON Luminous Keyboard III	PS/2	39,-
Mäuse		
Anschluss		
LOGITECH MX310	USB, PS/2	29,-
LOGITECH MX518	USB, PS/2	49,-
LOGITECH MX400 Bluetooth	USB	44,-
LOGITECH MX1000 Cordless	USB, PS/2	64,-
MS Wheel Mouse Optical Black	USB, PS/2	22,-
MS Optical Mouse by Starck	USB	26,-
MS IntelliMouse Explorer Platinum	USB	36,-
RAZER DiamondBack 1600 magna	USB	48,-

Gamapads	Anschluss	€
LOGITECH Dual Action Pad	USB	22,-
LOGITECH Rumblepad II	USB	26,-
THRUSTMASTER FS Dual Analog 3	USB	14,-
Mauspads & Zubehör		
Mousbungee V2 (Kabelhalterung)		14,-
COMPAD Speed-Pad	grau	17,-
EVERGLIDE Destruct Pad (medium)		17,-
EVERGLIDE Destruct Pad (large)		18,-
EVERGLIDE Destruct Pad 2.52		22,-
KRYPTEX X-Board V2	verschiedene Farben	16,-
KRYPTEX X-Board V2	magic blue	18,-
KRYPTEX X-Board V2	cyan green	16,-
OPAD HighSense AIM (jet)	rot	24,-
OPAD LowSense AIM (mini)	rot	20,-
RATPAD2 Ratpad GS	schwarz	20,-

SOUND

Soundkarten	Typ	€
CREATIVE SoundBlaster Live! 24Bit	PCI	27,-
CREATIVE SoundBlaster Audigy 2 ZS	PCI	84,-
CREATIVE SoundBlaster Audigy 4 Fro	PCI	299,-
TERRATEC Aureon 5.1	PCI	18,-
TERRATEC Aureon 7.1 Dolby Digital	PCI	52,-
TERRATEC Aureon 7.1 Universe	PCI	149,-
AUDIOTRAK Prodigy 7.1 LT	PCI	99,-

Headsets	Typ	€
PLANTRONICS GameCom 1	Stereo	34,-
PLANTRONICS GameCom Pro1	Stereo	79,-
SHARKOON GH51	Stereo	19,90
SENNHEISER PC 130	Stereo	34,-
SENNHEISER PC 155	USB	99,-
SENNHEISER PC 160	Stereo	34,-
SHARKOON Majestic 5.1 II	Stereo	59,-

GAMES

Action	€
Battlefield - Vietnam	48,-
Battlefield 1942 - World War 2 (inkl. 2 Addons)	48,-
Battlefield 1942 - The Road to Rome Addon	15,-
Call of Duty	48,-
Call of Duty 2	48,-
Call of Duty 3	48,-
Call of Duty 4: Modern Warfare	48,-
Call of Duty: Finest Hour	48,-
Call of Duty: Finest Hour 2	48,-
Call of Duty: Finest Hour 3	48,-
Call of Duty: Finest Hour 4	48,-
Call of Duty: Finest Hour 5	48,-
Call of Duty: Finest Hour 6	48,-
Call of Duty: Finest Hour 7	48,-
Call of Duty: Finest Hour 8	48,-
Call of Duty: Finest Hour 9	48,-
Call of Duty: Finest Hour 10	48,-
Call of Duty: Finest Hour 11	48,-
Call of Duty: Finest Hour 12	48,-
Call of Duty: Finest Hour 13	48,-
Call of Duty: Finest Hour 14	48,-
Call of Duty: Finest Hour 15	48,-
Call of Duty: Finest Hour 16	48,-
Call of Duty: Finest Hour 17	48,-
Call of Duty: Finest Hour 18	48,-
Call of Duty: Finest Hour 19	48,-
Call of Duty: Finest Hour 20	48,-
Call of Duty: Finest Hour 21	48,-
Call of Duty: Finest Hour 22	48,-
Call of Duty: Finest Hour 23	48,-
Call of Duty: Finest Hour 24	48,-
Call of Duty: Finest Hour 25	48,-
Call of Duty: Finest Hour 26	48,-
Call of Duty: Finest Hour 27	48,-
Call of Duty: Finest Hour 28	48,-
Call of Duty: Finest Hour 29	48,-
Call of Duty: Finest Hour 30	48,-
Call of Duty: Finest Hour 31	48,-
Call of Duty: Finest Hour 32	48,-
Call of Duty: Finest Hour 33	48,-
Call of Duty: Finest Hour 34	48,-
Call of Duty: Finest Hour 35	48,-
Call of Duty: Finest Hour 36	48,-
Call of Duty: Finest Hour 37	48,-
Call of Duty: Finest Hour 38	48,-
Call of Duty: Finest Hour 39	48,-
Call of Duty: Finest Hour 40	48,-
Call of Duty: Finest Hour 41	48,-
Call of Duty: Finest Hour 42	48,-
Call of Duty: Finest Hour 43	48,-
Call of Duty: Finest Hour 44	48,-
Call of Duty: Finest Hour 45	48,-
Call of Duty: Finest Hour 46	48,-
Call of Duty: Finest Hour 47	48,-
Call of Duty: Finest Hour 48	48,-
Call of Duty: Finest Hour 49	48,-
Call of Duty: Finest Hour 50	48,-
Call of Duty: Finest Hour 51	48,-
Call of Duty: Finest Hour 52	48,-
Call of Duty: Finest Hour 53	48,-
Call of Duty: Finest Hour 54	48,-
Call of Duty: Finest Hour 55	48,-
Call of Duty: Finest Hour 56	48,-
Call of Duty: Finest Hour 57	48,-
Call of Duty: Finest Hour 58	48,-
Call of Duty: Finest Hour 59	48,-
Call of Duty: Finest Hour 60	48,-
Call of Duty: Finest Hour 61	48,-
Call of Duty: Finest Hour 62	48,-
Call of Duty: Finest Hour 63	48,-
Call of Duty: Finest Hour 64	48,-
Call of Duty: Finest Hour 65	48,-
Call of Duty: Finest Hour 66	48,-
Call of Duty: Finest Hour 67	48,-
Call of Duty: Finest Hour 68	48,-
Call of Duty: Finest Hour 69	48,-
Call of Duty: Finest Hour 70	48,-
Call of Duty: Finest Hour 71	48,-
Call of Duty: Finest Hour 72	48,-
Call of Duty: Finest Hour 73	48,-
Call of Duty: Finest Hour 74	48,-
Call of Duty: Finest Hour 75	48,-
Call of Duty: Finest Hour 76	48,-
Call of Duty: Finest Hour 77	48,-
Call of Duty: Finest Hour 78	48,-
Call of Duty: Finest Hour 79	48,-
Call of Duty: Finest Hour 80	48,-
Call of Duty: Finest Hour 81	48,-
Call of Duty: Finest Hour 82	48,-
Call of Duty: Finest Hour 83	48,-
Call of Duty: Finest Hour 84	48,-
Call of Duty: Finest Hour 85	48,-
Call of Duty: Finest Hour 86	48,-
Call of Duty: Finest Hour 87	48,-
Call of Duty: Finest Hour 88	48,-
Call of Duty: Finest Hour 89	48,-
Call of Duty: Finest Hour 90	48,-
Call of Duty: Finest Hour 91	48,-
Call of Duty: Finest Hour 92	48,-
Call of Duty: Finest Hour 93	48,-
Call of Duty: Finest Hour 94	48,-
Call of Duty: Finest Hour 95	48,-
Call of Duty: Finest Hour 96	48,-
Call of Duty: Finest Hour 97	48,-
Call of Duty: Finest Hour 98	48,-
Call of Duty: Finest Hour 99	48,-
Call of Duty: Finest Hour 100	48,-
Call of Duty: Finest Hour 101	48,-
Call of Duty: Finest Hour 102	48,-
Call of Duty: Finest Hour 103	48,-
Call of Duty: Finest Hour 104	48,-
Call of Duty: Finest Hour 105	48,-
Call of Duty: Finest Hour 106	48,-
Call of Duty: Finest Hour 107	48,-
Call of Duty: Finest Hour 108	48,-
Call of Duty: Finest Hour 109	48,-
Call of Duty: Finest Hour 110	48,-
Call of Duty: Finest Hour 111	48,-
Call of Duty: Finest Hour 112	48,-
Call of Duty: Finest Hour 113	48,-
Call of Duty: Finest Hour 114	48,-
Call of Duty: Finest Hour 115	48,-
Call of Duty: Finest Hour 116	48,-
Call of Duty: Finest Hour 117	48,-
Call of Duty: Finest Hour 118	48,-
Call of Duty: Finest Hour 119	48,-
Call of Duty: Finest Hour 120	48,-
Call of Duty: Finest Hour 121	48,-
Call of Duty: Finest Hour 122	48,-
Call of Duty: Finest Hour 123	48,-
Call of Duty: Finest Hour 124	48,-
Call of Duty: Finest Hour 125	48,-
Call of Duty: Finest Hour 126	48,-
Call of Duty: Finest Hour 127	48,-
Call of Duty: Finest Hour 128	48,-
Call of Duty: Finest Hour 129	48,-
Call of Duty: Finest Hour 130	48,-
Call of Duty: Finest Hour 131	48,-
Call of Duty: Finest Hour 132	48,-
Call of Duty: Finest Hour 133	48,-
Call of Duty: Finest Hour 134	48,-
Call of Duty: Finest Hour 135	48,-
Call of Duty: Finest Hour 136	48,-
Call of Duty: Finest Hour 137	48,-
Call of Duty: Finest Hour 138	48,-
Call of Duty: Finest Hour 139	48,-
Call of Duty: Finest Hour 140	48,-
Call of Duty: Finest Hour 141	48,-
Call of Duty: Finest Hour 142	48,-
Call of Duty: Finest Hour 143	48,-
Call of Duty: Finest Hour 144	48,-
Call of Duty: Finest Hour 145	48,-
Call of Duty: Finest Hour 146	48,-
Call of Duty: Finest Hour 147	48,-
Call of Duty: Finest Hour 148	48,-
Call of Duty: Finest Hour 149	48,-
Call of Duty: Finest Hour 150	48,-
Call of Duty: Finest Hour 151	48,-
Call of Duty: Finest Hour 152	48,-
Call of Duty: Finest Hour 153	48,-
Call of Duty: Finest Hour 154	48,-
Call of Duty: Finest Hour 155	48,-
Call of Duty: Finest Hour 156	48,-
Call of Duty: Finest Hour 157	48,-
Call of Duty: Finest Hour 158	48,-
Call of Duty: Finest Hour 159	48,-
Call of Duty: Finest Hour 160	48,-
Call of Duty: Finest Hour 161	48,-
Call of Duty: Finest Hour 162	48,-
Call of Duty: Finest Hour 163	48,-
Call of Duty: Finest Hour 164	48,-
Call of Duty: Finest Hour 165	48,-
Call of Duty: Finest Hour 166	48,-
Call of Duty: Finest Hour 167	48,-
Call of Duty: Finest Hour 168	48,-
Call of Duty: Finest Hour 169	48,-
Call of Duty: Finest Hour 170	48,-
Call of Duty: Finest Hour 171	48,-
Call of Duty: Finest Hour 172	48,-
Call of Duty: Finest Hour 173	48,-
Call of Duty: Finest Hour 174	48,-
Call of Duty: Finest Hour 175	48,-
Call of Duty: Finest Hour 176	48,-
Call of Duty: Finest Hour 177	48,-
Call of Duty: Finest Hour 178	48,-
Call of Duty: Finest Hour 179	48,-
Call of Duty: Finest Hour 180	48,-
Call of Duty: Finest Hour 181	48,-
Call of Duty: Finest Hour 182	48,-
Call of Duty: Finest Hour 183	48,-
Call of Duty: Finest Hour 184	48,-
Call of Duty: Finest Hour 185	48,-
Call of Duty: Finest Hour 186	48,-
Call of Duty: Finest Hour 187	48,-
Call of Duty: Finest Hour 188	48,-
Call of Duty: Finest Hour 189	48,-
Call of Duty: Finest Hour 190	48,-
Call of Duty: Finest Hour 191	48,-
Call of Duty: Finest Hour 192	48,-
Call of Duty: Finest Hour 193	48,-
Call of Duty: Finest Hour 194	48,-
Call of Duty: Finest Hour 195	48,-
Call of Duty: Finest Hour 196	48,-
Call of Duty: Finest Hour 197	48,-
Call of Duty: Finest Hour 198	48,-
Call of Duty: Finest Hour 199	48,-
Call of Duty: Finest Hour 200	48,-
Call of Duty: Finest Hour 201	48,-
Call of Duty: Finest Hour 202	48,-
Call of Duty: Finest Hour 203	48,-
Call of Duty: Finest Hour 204	48,-
Call of Duty: Finest Hour 205	48,-
Call of Duty: Finest Hour 206	48,-
Call of Duty: Finest Hour 207	48,-
Call of Duty: Finest Hour 208	48,-
Call of Duty: Finest Hour 209	48,-
Call of Duty: Finest Hour 210	48,-
Call of Duty: Finest Hour 211	48,-
Call of Duty: Finest Hour 212	48,-
Call of Duty: Finest Hour 213	48,-
Call of Duty: Finest Hour 214	48,-
Call of Duty: Finest Hour 215	48,-
Call of Duty: Finest Hour 216	48,-
Call of Duty: Finest Hour 217	48,-
Call of Duty: Finest Hour 218	48,-
Call of Duty: Finest Hour 219	48,-
Call of Duty: Finest Hour 220	48,-
Call of Duty: Finest Hour 221	48,-
Call of Duty: Finest Hour 222	48,-
Call of Duty: Finest Hour 223	48,-
Call of Duty: Finest Hour 224	48,-
Call of Duty: Finest Hour 225	48,-
Call of Duty: Finest Hour 226	48,-
Call of Duty: Finest Hour 227	48,-
Call of Duty: Finest Hour 228	48,-
Call of Duty: Finest Hour 229	48,-
Call of Duty: Finest Hour 230	48,-
Call of Duty: Finest Hour 231	48,-
Call of Duty: Finest Hour 232	48,-
Call of Duty: Finest Hour 233	48,-
Call of Duty: Finest Hour 234	48,-
Call of Duty: Finest Hour 235	48,-
Call of Duty: Finest Hour 236	48,-
Call of Duty: Finest Hour 237	48,-
Call of Duty: Finest Hour 238	48,-
Call of Duty: Finest Hour 239	48,-
Call of Duty: Finest Hour 240	48,-
Call of Duty: Finest Hour 241	48,-
Call of Duty: Finest Hour 242	48,-
Call of Duty: Finest Hour 243	48,-
Call of Duty: Finest Hour 244	48,-
Call of Duty: Finest Hour 245	48,-
Call of Duty: Finest Hour 246	48,-
Call of Duty: Finest Hour 247	48,-
Call of Duty: Finest Hour 248	48,-
Call of Duty: Finest Hour 249	48,-
Call of Duty: Finest Hour 250	48,-
Call of Duty: Finest Hour 251	48,-
Call of Duty: Finest Hour 252	48,-
Call of Duty: Finest Hour 253	48,-
Call of Duty: Finest Hour 254	48,-
Call of Duty: Finest Hour 255	48,-
Call of Duty: Finest Hour 256	48,-
Call of Duty: Finest Hour 257	48,-
Call of Duty: Finest Hour 258	48,-
Call of Duty: Finest Hour 259	48,-
Call of Duty: Finest Hour 260	48,-
Call of Duty: Finest Hour 261	48,-
Call of Duty: Finest Hour 262	48,-
Call of Duty: Finest Hour 263	48,-
Call of Duty: Finest Hour 264	48,-
Call of Duty: Finest Hour 265	48,-
Call of Duty: Finest Hour 266	48,-
Call of Duty: Finest Hour 267	48,-
Call of Duty: Finest Hour 268	48,-
Call of Duty: Finest Hour 269	48,-
Call of Duty: Finest Hour 270	48,-
Call of Duty: Finest Hour 271	48,-
Call of Duty: Finest Hour 272	48,-
Call of Duty: Finest Hour 273	48,-
Call of Duty: Finest Hour 274	48,-
Call of Duty: Finest Hour 275	48,-
Call of Duty: Finest Hour 276	48,-
Call of Duty: Finest Hour 277	48,-
Call of Duty: Finest Hour 278	48,-
Call of Duty: Finest Hour 279	48,-
Call of Duty: Finest Hour 280	48,-
Call of Duty: Finest Hour 281	48,-
Call of Duty: Finest Hour 282	48,-
Call of Duty: Finest Hour 283	48,-
Call of Duty: Finest Hour 284	48,-
Call of Duty: Finest Hour 285	48,-
Call of Duty: Finest Hour 286	48,-
Call of Duty: Finest Hour 287	48,-
Call of Duty: Finest Hour 288	48,-
Call of Duty: Finest Hour 289	48,-
Call of Duty: Finest Hour 290	48,-
Call of Duty: Finest Hour 291	48,-
Call of Duty: Finest Hour 292	48,-
Call of Duty: Finest Hour 293	48,-
Call of Duty: Finest Hour 294	48,-
Call of Duty: Finest Hour 295	48,-
Call of Duty: Finest Hour 296	48,-
Call of Duty: Finest Hour 297	48,-
Call of Duty: Finest Hour 298	48,-
Call of Duty: Finest Hour 299	48,-
Call of Duty: Finest Hour 300	48,-
Call of Duty: Finest Hour 301	48,-
Call of Duty: Finest Hour 302	48,-
Call of Duty: Finest Hour 303	48,-
Call of Duty: Finest Hour 304	48,-
Call of Duty: Finest Hour 305	48,-
Call of Duty: Finest Hour 306	48,-
Call of Duty: Finest Hour 307	48,-
Call of Duty: Finest Hour 308	48,-
Call of Duty: Finest Hour 309	48,-
Call of Duty: Finest Hour 310	48,-
Call of Duty: Finest Hour 311	48,-
Call of Duty: Finest Hour 312	48,-
Call of Duty: Finest Hour 313	48,-
Call of Duty: Finest Hour 314	48,-
Call of Duty: Finest Hour 315	48,-
Call of Duty: Finest Hour 316	48,-
Call of Duty: Finest Hour 317	48,-
Call of Duty: Finest Hour 318	48,-
Call of Duty: Finest Hour 319	48,-
Call of Duty: Finest Hour 320	48,-
Call of Duty: Finest Hour 321	48,-
Call of Duty: Finest Hour 322	48,-
Call of Duty: Finest Hour 323	48,-
Call of Duty: Finest Hour 324	48,-
Call of Duty: Finest Hour 325	48,-
Call of Duty: Finest Hour 326	48,-
Call of Duty: Finest Hour 327	48,-
Call of Duty: Finest Hour 328	48,-
Call of Duty: Finest Hour 329	48,-
Call of Duty: Finest Hour 330	48,-
Call of Duty: Finest Hour 331	48,-
Call of Duty: Finest Hour 332	48,-
Call of Duty: Finest Hour 333	48,-
Call of Duty: Finest Hour 334	48,-
Call of Duty: Finest Hour 335	48,-
Call of Duty: Finest Hour 336	48,-
Call of Duty: Finest Hour 337	48,-
Call of Duty: Finest Hour 338	48,-
Call of Duty: Finest Hour 339	48,-
Call of Duty: Finest Hour 340	48,-
Call of Duty: Finest Hour 341	48,-
Call of Duty: Finest Hour 342	48,-
Call of Duty: Finest Hour 343	48,-
Call of Duty: Finest Hour 344	48,-
Call of Duty: Finest Hour 345	48,-
Call of Duty: Finest Hour 346	48,-
Call of Duty: Finest Hour 347	48,-
Call of Duty: Finest Hour 348	48,-
Call of Duty: Finest Hour 349	48,-
Call of Duty: Finest Hour 350	48,-
Call of Duty: Finest Hour 351	48,-
Call of Duty: Finest Hour 352	48,-
Call of Duty: Finest Hour 353	48,-
Call of Duty: Finest Hour 354	48,-
Call of Duty: Finest Hour 355	48,-
Call of Duty: Finest Hour 356	48,-
Call of Duty: Finest Hour 357	48,-
Call of Duty: Finest Hour 358	48,-
Call of Duty: Finest Hour 359	48,-
Call of Duty: Finest Hour 360	48,-
Call of Duty: Finest Hour 361	48,-
Call of Duty: Finest Hour 362	48,-
Call of Duty: Finest Hour 363	48,-
Call of Duty: Finest Hour 364	48,-
Call of Duty: Finest Hour 365	48,-
Call of Duty: Finest Hour 366	48,-
Call of Duty: Finest Hour 367	48,-
Call of Duty: Finest Hour 368	48,-
Call of Duty: Finest Hour 369	48,-
Call of Duty: Finest Hour 370	48,-
Call of Duty: Finest Hour 371	48,-
Call of Duty: Finest Hour 372	48,-
Call of Duty: Finest Hour 373	48,-
Call of Duty: Finest Hour 374	48,-
Call of Duty: Finest Hour 375	48,-
Call of Duty: Finest Hour 376	48,-
Call of Duty: Finest Hour 377	48,-
Call of Duty: Finest Hour 378	48,-
Call of Duty: Finest Hour 379	48,-
Call of Duty: Finest Hour 380	48,-
Call of Duty: Finest Hour 381	48,-
Call of Duty: Finest Hour 382	48,-
Call of Duty: Finest Hour 383	48,-
Call of Duty: Finest Hour 384	48,-
Call of Duty: Finest Hour 385	48,-
Call of Duty: Finest Hour 386	48,-
Call of Duty: Finest Hour 387	48,-
Call of Duty: Finest Hour 388	48,-
Call of Duty: Finest Hour 389	48,-
Call of Duty: Finest Hour 390	48,-
Call of Duty: Finest Hour 391	48,-
Call of Duty: Finest Hour 392	48,-
Call of Duty: Finest Hour 393	48,-
Call of Duty: Finest Hour 394	48,-
Call of Duty: Finest Hour 395	48,-
Call of Duty: Finest Hour 396	48,-
Call of Duty: Finest Hour 397	48,-
Call of Duty: Finest Hour 398	48,-
Call of Duty: Finest Hour 399	48,-
Call of Duty: Finest Hour 400	48,-
Call of Duty: Finest Hour 401	48,-
Call of Duty: Finest Hour 402	48,-
Call of Duty: Finest Hour 403	48,-
Call of Duty: Finest Hour 404	48,-
Call of Duty: Finest Hour 405	48,-
Call of Duty: Finest Hour 406	48,-
Call of Duty: Finest Hour 407	48,-
Call of Duty: Finest Hour 408	48,-
Call of Duty: Finest Hour 409	48,-
Call of Duty: Finest Hour 410	48,-
Call of Duty: Finest Hour 411	48,-
Call of Duty: Finest Hour 412	48,-
Call of Duty: Finest Hour 413	48,-
Call of Duty: Finest Hour 414	48,-
Call of Duty: Finest Hour 415	48,-
Call of Duty: Finest Hour 416	48,-
Call of Duty: Finest Hour 417	48,-
Call of Duty: Finest Hour 418	48,-
Call of Duty: Finest Hour 419	48,-
Call of Duty: Finest Hour 420	48,-
Call of Duty: Finest Hour 421	48,-
Call of Duty: Finest Hour 422	48,-
Call of Duty: Finest Hour 423	48,-
Call of Duty: Finest Hour 424	48,-
Call of Duty: Finest Hour 425	48,-
Call of Duty: Finest Hour 426	48,-
Call of Duty: Finest Hour 427	48,-
Call of Duty: Finest Hour 428	48,-
Call of Duty: Finest Hour 429	48,-
Call of Duty: Finest Hour 430	48,-
Call of Duty: Finest Hour 431	48,-
Call of Duty: Finest Hour 432	48,-
Call of Duty: Finest Hour 433	48,-
Call of Duty: Finest Hour 434	48,-
Call of Duty: Finest Hour 435	48,-
Call of Duty: Finest Hour 436	48,-
Call of Duty: Finest Hour 437	48,-
Call of Duty: Finest Hour 438	48,-
Call of Duty: Finest Hour 439	48,-
Call of Duty:	

HARDWARE



»Eingefroren: Terrakotta-Armee.«

Bit for Fun

Intel und AMD statten nach ihren Top-Modellen nun auch die Spar-CPU's **SEMPRON** und **CELERON** mit 64 Bit aus.

CPU | Angeblich stellt AMD noch in diesem Monat die ersten Sempron-Prozessoren mit 64-Bit-Unterstützung vor. Bisher berechnet die Spar-Variante nur 32-Bit-Anwendungen. Die Modelle 2600+, 2800+, 3000+ und 3300+ sollen im E6-Stepping allerdings neben 64 Bit sogar den Befehlssatz SSE3 beherrschen. Man verkauft alle fünf Prozessoren für den überholten Sockel 754. Wann und ob es 64-Bit-Semprons für den aktuellen Sockel 939 gibt, ist noch ungewiss. Intel verkauft seine Billig-Prozessoren mit 64-Bit-Unterstützung hingegen gleich für den frischen Sockel 775. Den Anfang macht der Celeron D 351 mit 3,2 Gigahertz, 533 Megahertz Frontside-Bus und 256 Kilobyte L2-Cache für 127 US-Dollar. Später folgen die Modelle 346, 341, 336, 331 und 326 mit niedrigeren Taktraten. Ebenfalls neu ist der Celeron D 350 mit 3,2 Gigahertz für 73 US-Dollar. Im Gegensatz zur 351-Variante fehlt hier Intels 64-Bit-Technik EM64T. (DM)

Info: www.amd.de | www.intel.de

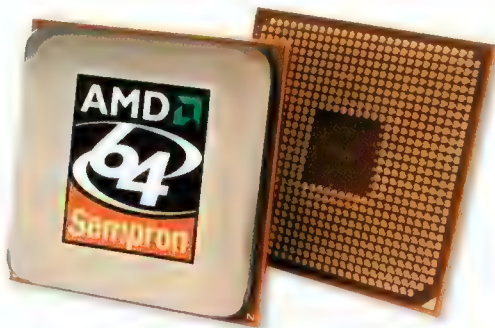
Kein Spass mit den Dritten

Nicht nur ATI und Nvidia bauen flotte Grafikchips. S3 will mit der **GAMMACHROME S18 NITRO** eine echte Alternative anbieten.

Grafik | Eine Vorabplatine der Gammachrome S18 Nitro schaffte es zum Kurzttest. Dabei handelt es sich um die erste Grafikkarte von S3 für das PCI-Express-Steckformat. Mit einem Preis von 110 Euro visiert der Hersteller das Mittelklasse-Segment an. Dementsprechend verfügt der Grafikchip über vier Pixel- sowie vier Vertex-Shader-Einheiten und beherrscht das Shader-Modell 2.0. Zum Vergleich: High-End-Varianten wie die GeForce 6800 Ultra oder die Radeon X850 XT-PE greifen auf 16 Pixel-Shader-Einheiten zurück. Der Chiptakt beträgt 450 Megahertz. Der 256 Megabyte große Grafikspeicher taktet mit 450 Megahertz DDR und ist mit 128 Bit angebunden. Bei *Need for Speed Underground 2* ist die S18 Nitro jedoch nur halb so schnell wie eine GeForce 6600 für 110 Euro (1.024x768, 2xAA/4:1AF). Der aktuelle Treiber erlaubt bei Direct3D 4x Kantenglättung, unter OpenGL ist noch kein Anti-Aliasing möglich. Die Stärke der S18 Nitro liegt in der Video-Dekodierung. Wenn Sie ein HD-Video umwandeln, ist die CPU-Last relativ gering. (DM)

Info: www.s3graphics.com

»In Bagdad gefunden: Massenvernichtungswaffen.«



Motivier dich!

PC ACTION und Compad verlosen
Mauspads im Wert von 600 Euro.

Compad hat alle PC ACTION-Leser lieb! Daher verlosen die Mauspad-Profis gleich 50 Mauspads mit hübschem *Half-Life 2*-Motiv. Die 235 x 295 Millimeter große Mausunterlage ist ebenso flach wie rutschfest und erfreut Action-Spieler mit hervorragenden Gleiteigenschaften.

Wie heißt der Held aus *Half-Life 2*?

- a) Gordon Freeman
- b) Guybrush Threepwood
- c) Duke Nukem

Die genauen Teilnahmebedingungen finden Sie auf Seite 30.



»Dresden? Oder
Dresden nicht?«

Buntes Treibern

Mit einem neuen Treiber läuft sogar die „kleine“ GEFORCE 6600 im SLI-Modus.

Grafik | Dank der neuen Treiberversion Forceware 77.72 lässt sich die Standard-Variante der GeForce 6600 im Parallel-Modus betreiben. Bisher funktionierte SLI nur mit der 6600 GT sowie der 6800-Serie. Da bei 6600-Modellen der SLI-Connector fehlt, lassen sich die beiden Karten nicht mit einer Brücke verbinden. Wie sich das auf die Leistung auswirkt, ist noch nicht bekannt. GeForce 6600-Karten für PCI-Express kosten 100 bis 130 Euro und bieten damit ein ordentliches Preis-Leistungs-Verhältnis. Den aktuellen Treiber finden Sie auf unserer Heft-DVD. (DM)

Info: www.nvidia.de

AUF DVD

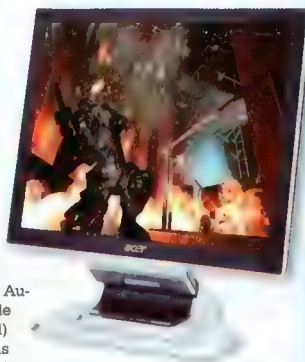
TREIBER

Geile Darsteller

Nix Porno! Acer bringt TFT-MONITORE mit sehr niedriger Schaltzeit.

Monitor | Die TFTs AL1751m (19 Zoll) und AL1751m (17 Zoll) erreichen im Grau-zu-Grau-Test eine sehr niedrige Reaktionszeit von acht Millisekunden. Die beiden Flachbildschirme sind ab sofort für 300 bis 430 Euro erhältlich. Anfang August erscheinen die noch fixeren Modelle AL1951Bs (19 Zoll) und AL1751Bs (17 Zoll) mit einer Schaltgeschwindigkeit von sechs Millisekunden. Zudem verfügen die beiden Varianten über die Crystalbrite-Technologie. Damit ist das Bild brillanter, aber nach unseren Erfahrungen spiegelt der Bildschirm stärker als herkömmliche LCDs. (MA)

Info: www.acer.de



»Schick: Locher mit
Bilderrahmen.«



»Der schwarze
Ritter schlief in der
Schrottpresse ein.«

Geh Häusle bauen!

Mit den MINI-GEHÄUSEN von Aopen und Shuttle nutzen sie sogar Zweikern-CPU's.

Mini-PC | Das neue Shuttle-Gehäuse SD31P unterstützt dank Intels 945G-Chipsatz den Doppelkern-Pentium für den Sockel 775. Der Mainboard-Chip beherrscht zudem den SATA-2-Standard und verfügt über Onboard-Grafik (GMA 950). Ein entkoppelter 92-Millimeter-Lüfter soll den Prozessor besonders leise kühlen. Der Preis liegt bei rund 480 Euro. Aopens EZ482 für rund 340 Euro eignet sich hingegen für AMDs Dual-Core-CPU Athlon 64 X2. Der Chipsatz RS482 von Ati hält einen PCI-Express-Grafikkarten-Slot sowie SATA-Anschlüsse und einen Gigabit-LAN-Port bereit. (DM)

Info: www.shuttle.de | www.aopen.de

LIES MICH!

ATI: NEUER TOP-GRAFIKCHIP KOMMT SPÄTER

Grafik | Ein Hinweis im aktuellen Geschäftsbericht von Ati bestätigt, dass die Firma den nächsten Hochleistungs-Grafikchip R520 später als erwartet vorstellt. Eventuell wollen die Kanadier (genau wie Nvidia beim Konkurrenz-Modell GeForce 7800 GTX) den Chip erst zur tatsächlichen Verfügbarkeit präsentieren. (DM)

Info: www.ati.de



KEINE KARTEN MIT ZWEI GEFORCE-6800-CHIPS VON ASUS



Grafik | Bereits auf der CeBIT zeigte Asus das Vorab-Modell einer Karte mit zwei

GeForce-6800-Ultra-Chips. Durch den immensen Preis entschied sich der Hersteller jedoch später für eine Doppel-6800-GT. Mittlerweile wurde auch dieser Plan verworfen. Asus konzentriert sich nun auf eine Karte mit zwei GPUs der brandneuen GeForce-7800-Serie. (DM)

Info: www.asus.com

AMDS PROZESSORPLÄNE

CPU | Bei der jährlichen Analysenkonferenz hat AMD die Pläne für zukünftige Prozessoren konkretisiert: Demnach soll in zwei Jahren ein neuer Chip mit mehreren Kernen und größeren Caches auf den Markt kommen, der mit DDR3-Speicher arbeitet. Entsprechende PCs würden mit PCI-Express-Verbindungen der zweiten Generation ausgestattet. Für das kommende Jahr plant AMD Prozessoren, die DDR2-Speicher sowie die umstrittene Sicherheitstechnik TPM unterstützen. (CG)

Info: www.amd.de



DREIMAL GEFORCE 7800 GTX VON GAINWARD

»Widerlich:
Raucherzunge.«



Grafik | Neben einer Standard-Variante der GeForce 7800 GTX plant Gainward eine Golden-Sample-Edition mit höheren Taktraten. Zudem will der Hersteller eine wassergekühlte GeForce 7800 GTX anbieten. Die gewöhnliche Version mit Referenz-Kühlung und Standard-Takt soll anfangs rund 550 Euro kosten. (DM)

Info: www.gainward.de

NVIDIA: GRAFIKTREIBER FÜR DUALCORE-CPU'S

Grafik | Nvidia kündigt Grafikkartentreiber an, die von Dualcore-CPU's profitieren und so eine fünf bis 30 Prozent höhere Leistung bieten sollen. Bis zur Veröffentlichung der Treiber kann es allerdings noch mehrere Monate dauern. (DM)



Info: www.nvidia.de



Damit das klar ist!

DDR400 und DDR2-667

Aktueller Standard für DDR1 und DDR2. DDR400 ist mit 200 Megahertz getaktet, DDR2-667 mit 333.

SINGLE- und DOUBLE-SIDED

Double-sided Module sind beidseitig mit Speicherchips bestückt. Single-sided Module nur auf einer Seite.

SPEICHER-LATENZEN

Diverse Wartezeiten, die beim Auslesen einer Speicherzelle entstehen.

SPD-ROM

Kleiner Dauerspeicher, der die Latenzen enthält, welche der Hersteller für das Modul empfiehlt.

>>Ausverkauft: Konzert der Chipsy Kings.<<

Riegelwerk

512- oder besser gleich 1.024-Megabyte-Module kaufen? DDR1 oder DDR2? Diese Fragen stellen sich viele Aufrüstwillige. PC ACTION hat für Sie 21 neue **MARKENMODULE** unter die Lupe genommen.

Wir haben aktuelle DDR1- und DDR2-Markenspeichermodule getestet. So genannter No-Name-Speicher blieb bei den Tests außen vor, da die Qualität stark schwankt und solche Module oft für Abstürze verantwortlich sind. Unsere Tests haben gezeigt, dass auch Markenmodule Probleme bereiten können. Besonders doppel-seitige Speicherriegel sorgen für Ärger, wenn mehr als zwei Exemplare in Athlon-64-PCs eingesetzt sind. Dazu haben wir Probleme mit so genannten BH5-Modulen (spezielle Speicherchips) festgestellt. Im Test sind Modelle von Twinnos und OC-Wear davon betroffen. Stellt man die Speicherlatenz „CAS Latency“ manuell auf den Wert „3“, ein, funktionieren die Module nicht mehr. Mit CL2 oder CL2.5 arbeiten die Speicherriegel jedoch hervorragend.

DDR400: A-DATA VITESTA PC4000: GUTER SPEICHER

A-Data hat mit der feuerroten Vitesta-Serie guten Tuning-Speicher auf den Markt gebracht. Die Module laufen mit CL2-3-3-6 bei DDR400 tadel-

los. Auf dem Nforce4-SLI-System lässt sich das RAM bis zu akzeptablen 235 Megahertz übertakten, auf dem i875P-Rechner bis 265!

DDR400: A-DATA PC3200 CL2.5 DUALPACK: SOLIDE SPEICHERMODULE

Neben der Vitesta-Serie bietet A-Data noch eine Einsteiger-serie an. 90 Euro kosten zwei 512-Megabyte-Module. Beim Latenz-Tuning funktionieren die A-Data-Riegel noch mit CL2.5-3-3-7 bei DDR400 problemlos. Der Übertaktungsspielraum ist mit 210 (NF4 SLI) und 205 Megahertz (i875P) sehr gering bemessen.

DDR400: KINGSTON KVR400X64-C3AK2/1G: ALLROUNDNER

Kingstons Einsteiger-RAM kostet 150 Euro und bietet auf unserem AMD-PC ein Übertaktungspotenzial von guten 225 Megahertz. Auf unserem Intel-Referenzsystem sind mit 230 sogar fünf Megahertz mehr drin. Auf beiden PCs läuft der Speicher mit Latenzen von CL2-3-3-6 stabil.

DDR400: BUFFALO MS400Z-512MBX2KIT: GUT UND GÜNSTIG

Buffalos DDR400-Module bie-

ten ein sehr gutes Preis-Leistungs-Verhältnis. Ein Modul-pärchen kostet nur etwa 90 Euro. Die Speicherlatenzen lassen sich bei DDR400 problemlos auf CL2-3-3-6 stellen. Auf dem NF4SLI-System arbeiten die Module mit 220 Megahertz, auf dem i875P-Rechner mit 225.

DDR400: CORSAIR CMXP512-3200XL: RAM MIT EXTRAS

Die 5,5 Zentimeter hohen Corsair-Module sind mit LED-Leisten ausgestattet, die Taktfrequenz, Spannung und RAM-Temperatur anzeigen. Das Übertaktungspotenzial liegt bei mäßigen 225 (Nforce4 SLI) und guten 260 Megahertz (i875P). Im DDR400-Betrieb lassen sich die Module problemlos mit scharfen Latenzen von CL2-2-2-5 betreiben.

DDR550: CORSAIR TWINX1024-4400C25: TEURER HOCHLEISTUNGS-SPEICHER

Corsair bietet zudem neues Übertaktungs-RAM. Die Module lassen sich bis 240 Megahertz (NF4 SLI) und 255 (i875P) übertakten, ein gutes Ergebnis. Mit Latenzen

von CL2-2-2-5 arbeiten die TWINX1024-4400C25-Riegel bei DDR400 fehlerfrei.

DDR400: G.SKILL F1-3200PHU2-108XZ: DURCHSCHNITTliches RAM

Die DDR400-Module von G.Skill funktionieren sogar mit CL2-3-3-6 einwandfrei, ein gutes Resultat. Bei den Übertaktungs-Tests erreicht das Speicher-pärchen nur mäßige Werte von jeweils 215 Megahertz (NF4 SLI und i875P).

DDR400: MDT M512-400-8: GUT FÜR ATHLON-64-PCS

Diese einseitigen DDR400-Module eignen sich besonders gut für Athlon-64-Systeme, wenn mehr als ein Modul pro Speicherkanal betrieben werden soll. Die Übertaktungsspanne ist mit 215 Megahertz (NF4 SLI und i875P) unteres Mittelmaß. In den Latenz-Tuning-Tests zeigt das Modul-pärchen mit Latenzen von CL2-3-3-6 gute Leistung.

DDR400: OC-WEAR PC3200 WB BH5 SERIES: SCHNELLES RAM

Der Webshop OC-Wear hat erneut günstige High-End-Module herstellen lassen. Die Teile haben zwar mit 215

EMPFEHLUNGEN DER REDAKTION:

Corsair
CM2X512A-5400UL

Corsair veröffentlicht mit dem CM2X512A-5400UL endlich Low-Latency-DDR2-Speicher.

Corsair und Nvidia haben gemeinsam an einer Low-Latency-Lösung für DDR2 gearbeitet und dabei sind die Nforce4 SLI Intel Edition und das Speichermodul CM2X512A-5400UL herausgekommen. Mit dem genannten Chipsatz sollen endlich Speichertatenzen möglich sein, wie man sie von DDR1 her kennt. Da für das vorliegende MSI P4N Diamond (NF4 SLI IE) jedoch nur ein nicht völlig ausgefeiltes Beta-BIOS zur Verfügung steht, arbeiten die Module noch nicht mit den angepeilten Latenzen von CL3-2-2-8. Auf unserem Testsystem sind immerhin CL4-3-3-12 möglich. Auf dem 925XE-Referenzsystem sind die Module dagegen schon problemlos mit CL3-3-3-11 zu betreiben. Die für einen

Corsair und Nvidia veröffentlichen DDR2-Speicher mit kurzen Latenzzeiten.

Takt von 338 Megahertz (DDR2-675) vorgesehenen Corsair-Module arbeiten zudem mit bis zu 390 (NF4 SLI IE) und 410 Megahertz (925XE) ohne Fehler. Der Kaufpreis des Modulaarchens (2x 512 Megabyte) ist mit 320 Euro gesätzt. (OH)

Preis: € 320 - Preis-Leist.: befriedigend Weitere Infos in der Testreihe auf Seite 155

Kingston
KVR400-X64C3A/512

Kingston hat mit dem KVR400-X64C3A/512 günstigen DDR400-Speicher auf der Planne.

Kingston hat eine Version des KVR400-X64C3A/512-Speichers als single-sided Module herausgebracht. Die nur einseitig mit Speicherchips bestückten Teile eignen sich besonders gut für Athlon-64-Systeme. Die KVR400-X64C3A/512-Riegel gibt es auch als doppelseitige Version. Fragen Sie deshalb vorher beim Händler nach, um welche Sorte es sich genau handelt. Die Kingston-Module lassen sich mit relativ scharfen Latenzen von CL2-3-3-6 betreiben, was die Leistung des PCs um ein bis zwei Prozent verbessert. Laut Hersteller sind bei DDR400 eigentlich nur CL3-3-3-6 vorgesehen. Das Überkennungspotenzial ist jedoch mit 215 Megahertz (Nforce4 SLI und i875P) vergleichsweise

Die einseitige Version eignet sich gut zum RAM-Aufrüsten von Athlon-64-PCs.

gering. Überkennungspotenzial sollten hiervon die Finger lassen. Besonders attraktiv ist der Kaufpreis von nur 100 Euro (für zwei 512-Megabyte-Module). Kingstons einseitige KVR400X64C3A/512-Module sind besonders gut zum Aufrüsten geeignet. (OH)

Preis: € 100 - Preis-Leist.: sehr gut Weitere Infos in der Testreihe auf Seite 154

Megahertz (Nforce4 SLI und i875P) nur ein geringes Überkennungspotenzial, sind bei DDR400 jedoch mit kurzen Latenzen von CL2-2-2-5 zu betreiben. Mit CL3 laufen die Module aber nicht an.

DDR625: OCZ PC5000 EL PLATINUM DFI NF4 SPECIAL: HIGH-END-OC-RAM

OCZ hat DDR625-Speicher für die in Überkennungskreisläufen beliebten Nforce4-Mainboards von DFI veröffentlicht. Auf dem DFI-SLI-Mainboard reicht die Leistung dieses Speichers auch fast an die beworbenen 313 Megahertz heran. Auf unseren mit Asus-Mainboards ausgestatteten Testsystemen erreichen die Module nur 230 (NF4 SLI) und 250 Megahertz (i875P). Die OCZ-Module arbeiten noch mit CL2-2-2-5 fehlerlos.

DDR400: OCZ PC3200 VALUE (WINBOND EDITION): EINSTEIGER-RAM
OCZ versucht mit der Value-Serie, Anteile auf dem Einsteigermarkt zu gewinnen. Die Speicherriegel arbeiten bei DDR400 zuverlässig mit CL2-3-3-6. Überkennungspotenzial bieten die Riegel keines. Für Übertakter also ungeeignet.

DDR400: PATRIOT MEMORY PDC1G3200: SOLIDES ALLROUND-RAM
Der auf dem europäischen Markt noch recht unbekannte

Speicherhersteller Patriot Memory will mit dem PDC1G3200 den hiesigen Markt erobern. Die Module erreichen sowohl auf dem Nforce4-SLI- als auch dem i875P-PC eine Taktfrequenz von 235 Megahertz. Beim Latenz-Tuning laufen die Riegel auch mit CL2-2-2-5 stabil.

DDR400 CL3: TRANSCEND DDR400: GÜNSTIGE MODULE

Transcends DDR400-RAM ist mit einem Kaufpreis von 100 Euro für ein 512-Megabyte-Modulpaar relativ günstig. Allerdings arbeiten die Module auch nur mit Speichertatenzen von CL2,5-3-3-7 (bei DDR400) noch fehlerfrei. Das Überkennungspotenzial fällt mit 220 (NF4 SLI) und 215 Megahertz (i875P) relativ gering aus.

DDR400: TWINMOS TWISTER BH5 SERIES: LICHT UND SCHATTEN

Twinmos verwendet genau wie OCZ-Wear BH5-Speicherchips auf den neuen Twister-Modulen. Die RAM-Riegel arbeiten zwar ebenfalls nicht mit einer CAS Latency von 3, dafür laufen sie mit CL2-2-2-5 unter DDR400 fehlerfrei. Bei den Überkennungstests erzielen die Module sowohl auf dem AMD- als auch dem Intel-System mit 215 Megahertz ein mäßiges Ergebnis.

TUNING Welches Modul erreicht welche Latenzen?

DDR1-SDRAM	CL3-4-4-8-1T	CL2,5-3-3-7-1T	CL2-3-3-6-1T	CL2-2-2-5-1T
Asus A8N-SLI (Nforce4 SLI)				
Arbeitsspeicher				
Corsair CMXPS12-3200XL				
DC-Wear PC3200 WB BH5 Series				
OCZ PC5000 EL Platinum DFI FF4 Special				
Patriot Memory PDC1G3200				
A-Data PC4000 V-testa				
Buffalo MS4002-512MBX2K1				
Corsair TWINX1024-4400C25				
G.SKILL F1-3200PHU2-1GBZX				
Kingston KVR400X64C3A/512				
MDT M512-400-8				
OCZ PC3200 Value (Winbond Ed.)				
Twinmos Speed Premium DDR400				
Twinmos Speed Premium DDR433				
Twinmos Twister BH5 Series				
A-Data PC3200 CL2.5 Dualpack				
Infineon HYS64128B20HU-5-B				
Samsung DDR400				
Transcend DDR-400				
DDR2-SDRAM				
MSI P4N Diamond (Nforce4 SLI IE)				
Arbeitsspeicher				
Corsair CM2X512A-5400UL				
G.SKILL F2-4200PHU2-1GBLA				
Infineon HYS64164A00HU-3S-A				
Kingston KHX6000D2/512*				
Samsung M37912953B60*				
Transcend TS128MLD72V5J*				

■ Stabil ■ Absturz

Auf dem Nforce4-SLI-IE-Mainboard sind optimale Latenzwerte nicht zu erreichen, weil das BIOS des P4N Diamond noch nicht vollkommen ausgefeilt ist.

DDR1-SDRAM																															
	CMXP512-3200XL	PDC1G3200	PC5000 EL Platinum DFI NF4	KVR400X64C3A/512	Vitest PC4000	TWINX1024-4400C25	PC3200 Winbond BH5 Series																								
DDR1-RAM																															
Hersteller	Corsair	Patriot Memory	OCZ	Kingston	A-Data	Corsair	OC-Weir																								
Webseite	www.corsair.com	www.patriotmem.com	www.oc-ssd.com	www.kingston.de	www.adatadevices.de	www.corsairmicro.com	www.oc-weir.de																								
Preis/Preis-Leistungs-Verh.	€ 290,-/befriedigend	€ 290,-/befriedigend	€ 230,-/befriedigend	€ 100,-/sehr gut	€ 140,-/befriedigend	€ 240,-/ausreichend	€ 180,-/befriedigend																								
AUSSTATTUNG	2x 512 MByte	2x 512 MByte	2x 512 MByte	2x 512 MByte	2x 512 MByte	2x 512 MByte	2x 512 MByte																								
Anzahl und Größe	Vorhanden	Vorhanden	Vorhanden	Nicht vorhanden	Vorhanden	Vorhanden	Vorhanden																								
EIGENSCHAFTEN	48 %	86 %	47 %	87 %	87 %	86 %	82 %																								
Typ/Singel-/Double-sided SPD-Latenz AMD/Intel	DDR400/double CL2-2-5-5/CL2-2-5-5 72,75 Volt (DDR400)	DDR400/double CL2,5-3-3-5/CL2,5-2-2-5 2,6-2,7 Volt (DDR400)	DDR675/double CL3-3-3-7/CL3-3-3-7 2,85 Volt (DDR675)	DDR400/single CL3-3-3-3-3-3 2,8 Volt (DDR400)	DDR500/double CL2,5-4-4-8/CL2,5-4-4-8 2,75 Volt (DDR500)	DDR500/double CL2,5-4-4-8/CL2,5-4-4-8 2,75 Volt (DDR500)	DDR400/double CL2,5-3-3-7/CL2,5-3-3-7 2,8 Volt (DDR400)																								
LEISTUNG	94 %	94 %	96 %	86 %	93 %	90 %	92 %																								
PCIA-Stabilitätstest	Bestanden	Bestanden	Bestanden	Bestanden	Bestanden	Bestanden	Bestanden																								
Spiele-Leistung	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut																								
Latenz-Tuning AMD/Intel	Sehr gut/sehr gut	Sehr gut/sehr gut	Sehr gut/sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut																								
Überkloppungstest AMD/Intel	Befriedigend/gut	Befriedigend/gut	Befriedigend/gut	Befriedigend/befriedigend	Befriedigend/befriedigend	Befriedigend/befriedigend	Befriedigend/befriedigend																								
<table border="1"> <tr> <th>GESAMT</th><th>GESAMT</th><th>GESAMT</th><th>GESAMT</th><th>GESAMT</th><th>GESAMT</th><th>GESAMT</th><th>GESAMT</th></tr> <tr> <td>82 %</td><td>81 %</td><td>81 %</td><td>81 %</td><td>81 %</td><td>81 %</td><td>81 %</td><td>81 %</td></tr> <tr> <td> <ul style="list-style-type: none"> Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial </td><td> <ul style="list-style-type: none"> Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial </td><td> <ul style="list-style-type: none"> Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial </td><td> <ul style="list-style-type: none"> Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial </td><td> <ul style="list-style-type: none"> Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial </td><td> <ul style="list-style-type: none"> Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial </td><td> <ul style="list-style-type: none"> Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial </td><td> <ul style="list-style-type: none"> Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial </td></tr> </table>								GESAMT	GESAMT	GESAMT	GESAMT	GESAMT	GESAMT	GESAMT	GESAMT	82 %	81 %	81 %	81 %	81 %	81 %	81 %	81 %	<ul style="list-style-type: none"> Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial 	<ul style="list-style-type: none"> Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial 	<ul style="list-style-type: none"> Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial 	<ul style="list-style-type: none"> Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial 	<ul style="list-style-type: none"> Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial 	<ul style="list-style-type: none"> Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial 	<ul style="list-style-type: none"> Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial 	<ul style="list-style-type: none"> Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial
GESAMT	GESAMT	GESAMT	GESAMT	GESAMT	GESAMT	GESAMT	GESAMT																								
82 %	81 %	81 %	81 %	81 %	81 %	81 %	81 %																								
<ul style="list-style-type: none"> Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial 	<ul style="list-style-type: none"> Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial 	<ul style="list-style-type: none"> Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial 	<ul style="list-style-type: none"> Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial 	<ul style="list-style-type: none"> Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial 	<ul style="list-style-type: none"> Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial 	<ul style="list-style-type: none"> Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial 	<ul style="list-style-type: none"> Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial 																								

FAZIT

DDR433: TWINMOS SPEED PREMIUM DDR433: FÜR OC-EINSTEIGER

Die Speed Premium-Serie ist genau wie die BH5-Serie mit Winbond-BH5-Chips ausgestattet. Beim Latenz-Tuning erreichen die DDR433-Module auf DDR400-Niveau gute Latenzwerte von CL2-3-3-6. Beim Überkloppungstest ist bei 215 (NF4 SLI) und 225 Megahertz (i875P) aber das Ende der Fahnenstange erreicht.

DDR400: TWINMOS SPEED PREMIUM DDR400: GÜNSTIGE ALTERNATIVE

Die von uns getesteten DDR400-Module erreichen fast dieselben Werte wie ihre DDR433-Geschwister. Mit 220 Megahertz arbeiten die Riegel auf dem Nforce4-SLI-Mainboard fehlerfrei, auf dem

i875P-PC reicht es für 230 Megahertz. Beim Latenz-Tuning sind CL2-3-3-6 möglich.

DDR400: SAMSUNG DDR400 1.024 MBYTE: SOLIDE 1-GBYTE-MODULE

Wenn Sie nach Speichermodule mit einem Gigabyte Kapazität suchen, dann schauen Sie sich die Samsung-Module mal genauer an. Für nur 140 Euro pro Modul sind diese relativ günstig und bieten mit 225 (NF4 SLI) und 235 Megahertz (i875P) ein brauchbares Überkloppungspotenzial. Beim Latenz-Tuning erreichen diese jedoch nur stabil CL2,5-3-3-7 (bei DDR400).

DDR400: INFINEON HYS64D128 320MH-5-B: 1-GBYTE-RIEGEL

Auch Infineon bietet Ein-

Gigabyte-Module an. Diese lassen sich bei DDR400 mit CL2,5-3-3-7 problemlos betreiben. Das Überkloppungspotenzial ist mit 205 Megahertz (NF4 SLI, i875P) minimal.

DDR2-667: INFINEON HYS64T64 000HU-3S-A: GUTE MODULE

Die Module arbeiten auf dem 925XE-System noch mit 414 Megahertz absolut einwandfrei, auf dem Nforce4-SLI-IE-System sind es knapp 400 Megahertz. Je nach Testsystem laufen die Module bei DDR2-667 mit Speicherlatenzen von CL3-3-3-11 (925XE) oder CL4-4-4-12 (NF4 SLI IE) tadellos.

FAZIT: GUTE NACHLESE

Kein einziges der getesteten Module weist Stabilitätspro-

bleme beim Betrieb gemäß der Spezifikation auf. Wenn Sie jedoch überkloppen wollen, achten Sie unbedingt darauf, welche Riegel Sie kaufen, denn Überkloppungs-RAM ist nun mal nicht gerade billig.

OLIVER HAAKE



Mein Kaufpitt: A-Data Vitesta PC4000. Da ich plane, meinen P4 mit 3,2 Gigahertz zu überkloppen, kaufe ich mir Überkloppungs-Module. Die Vitesta-Module von A-Data haben sich auf dem Asus P4C800-E bewährt.

DDR1-SDRAM																															
	M512-400-8	MS4002-512MBX2KIT	Twister BH5 Series	F1-3200PHU2-1GBZX	PC3200 Value (Winbond)	DDR-400 CL3	KVR400X64C3AK2/1G																								
DDR1-RAM																															
Hersteller	MDT	Bu.Flo	Timmos	G.Skill	OCZ	Transcend	Kingston																								
Webseite	www.mdt.de	www.bu-flo.de	www.twimmos.de	www.gskill.com	www.ocz.com	www.transcend.de	www.kingston.com																								
Preis/Preis-Leistungs-Verh.	€ 70,-/sehr gut	€ 90,-/sehr gut	€ 1,0,-/befriedigend	€ 1,0,-/befriedigend	€ 1,-/befriedigend	€ 100,-/gut	€ 100,-/gut																								
AUSSTATTUNG	2x 512 MByte	2x 512 MByte	2x 512 MByte	2x 512 MByte	2x 512 MByte	2x 512 MByte	2x 512 MByte																								
Anzahl und Größe	Nicht vorhanden	Nicht vorhanden	Nicht vorhanden	Nicht vorhanden	Nicht vorhanden	Nicht vorhanden	Nicht vorhanden																								
EIGENSCHAFTEN	94 %	86 %	86 %	86 %	86 %	86 %	86 %																								
Typ/Singel-/Double-sided SPD-Latenz AMD/Intel	DDR400/single CL2,5-3-3-6/CL2,5-3-3-6 keine Angabe	DDR400/double CL2,5-4-4-8/CL2,5-5-5-8 keine Angabe	DDR400/double CL2,5-3-3-5/CL2,5-3-3-5 2,6-2,7 Volt (DDR400)	DDR400/double CL2,5-3-3-6/CL2,5-3-3-6 2,6-2,7 Volt (DDR400)	DDR400/double CL2,5-3-3-6/CL2,5-3-3-6 2,6 Volt (DDR400)	DDR400/double CL2,5-3-3-6/CL2,5-3-3-6 2,6 Volt (DDR400)	DDR400/ng.e CL3-3-3-6/CL3-3-3-6 2,6 Volt (DDR400)																								
LEISTUNG	80 %	80 %	86 %	82 %	82 %	82 %	82 %																								
PCIA-Stabilitätstest	Bestanden	Bestanden	Bestanden	Bestanden	Bestanden	Bestanden	Bestanden																								
Spiele-Leistung	Gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Gut																								
Latenz-Tuning AMD/Intel	Gut/gut	Gut/gut	Gut/gut	Gut/gut	Gut/gut	Sehr gut	Gut/gut																								
Überkloppungstest AMD/Intel	Befriedigend/befriedigend	Befriedigend/befriedigend	Befriedigend/befriedigend	Ausreichend/ausreichend	Nicht vorhanden/Nicht vorhanden	Befriedigend/befriedigend	Befriedigend/befriedigend																								
<table border="1"> <tr> <th>GESAMT</th><th>GESAMT</th><th>GESAMT</th><th>GESAMT</th><th>GESAMT</th><th>GESAMT</th><th>GESAMT</th><th>GESAMT</th></tr> <tr> <td>71 %</td><td>71 %</td><td>71 %</td><td>71 %</td><td>71 %</td><td>71 %</td><td>71 %</td><td>71 %</td></tr> <tr> <td> <ul style="list-style-type: none"> Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial </td><td> <ul style="list-style-type: none"> Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial </td><td> <ul style="list-style-type: none"> Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial </td><td> <ul style="list-style-type: none"> Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial </td><td> <ul style="list-style-type: none"> Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial </td><td> <ul style="list-style-type: none"> Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial </td><td> <ul style="list-style-type: none"> Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial </td><td> <ul style="list-style-type: none"> Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial </td></tr> </table>								GESAMT	GESAMT	GESAMT	GESAMT	GESAMT	GESAMT	GESAMT	GESAMT	71 %	71 %	71 %	71 %	71 %	71 %	71 %	71 %	<ul style="list-style-type: none"> Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial 	<ul style="list-style-type: none"> Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial 	<ul style="list-style-type: none"> Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial 	<ul style="list-style-type: none"> Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial 	<ul style="list-style-type: none"> Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial 	<ul style="list-style-type: none"> Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial 	<ul style="list-style-type: none"> Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial 	<ul style="list-style-type: none"> Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial
GESAMT	GESAMT	GESAMT	GESAMT	GESAMT	GESAMT	GESAMT	GESAMT																								
71 %	71 %	71 %	71 %	71 %	71 %	71 %	71 %																								
<ul style="list-style-type: none"> Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial 	<ul style="list-style-type: none"> Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial 	<ul style="list-style-type: none"> Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial 	<ul style="list-style-type: none"> Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial 	<ul style="list-style-type: none"> Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial 	<ul style="list-style-type: none"> Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial 	<ul style="list-style-type: none"> Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial 	<ul style="list-style-type: none"> Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial Gutes Tuning-Potenzial 																								

FAZIT



Express gut

Die Eckdaten der GeForce-7-Generation waren schon im Vorfeld relativ klar. Die eigentliche Sensation: Nvidia stellte die GeForce 7 nicht nur am 22. Juni 2005 der Öffentlichkeit vor, einige Nvidia-Partner lieferten an jenem Tag sogar schon welche aus. Damit torpediert Nvidia zum einen den Verkaufsstart der neuen ATI-Crossfire-Produktreihe, der erst im August ansteht. Zum anderen legen die Kalifornier die Messlatte für den Chip der nächsten ATI-Generation, den R520, relativ hoch.

NEULAND

Wie üblich startet Nvidia zuerst mit dem High-End-Modell einer neuen Serie; erst im Herbst kommen dann vermutlich die abgespeckten, aber preislich interessanteren Einstiegs- und Mittelklasse-Varianten. Mit „GTX“ führt Nvidia auch eine neue Namensgebung ein; bisherige High-End-Versionen waren zumeist mit dem Kürzel Ultra versehen. Folgende wesentliche Änderungen wurden bei der 7800 GTX gegenüber der 6800 Ultra durchgeführt:

■ 110-nm-Fertigung bei TSMC (bisher: 130 nm bei IBM)

- 302 Millionen Transistoren (6800 Ultra: 222 Millionen)
- 24 Pixel-Shader (6800 Ultra: 16)
- Acht Vertex-Shader (6800 Ultra: 6)
- Schnellere Berechnung der Pixel mit Additionsanteil
- Kompression von Normal-Maps (3DC)
- Neue FSAA-Optionen (Transparenz-Anti-Aliasing, Gammakorrektur).

HAUPTZEIN

Nvidia unterstützt bekanntermaßen seit dem NV40 das Shader-Modell 3 und hat damit den aktuellen DirectX-Olymp erreicht. Bei der G70 konzentrieren sich die Kalifornier deshalb primär auf eine Leistungssteigerung. Durch den Wechsel auf den feineren 110-nm-Herstellungsprozess ist es möglich, eine GPU mit 302 Millionen Transistoren zu bauen, ohne die Taktfrequenz zu reduzieren. Die Grafikchips unserer Referenzplatinen sind mit 430 Megahertz getaktet, es ist aber durchaus möglich, dass Hersteller einen anderen Takt verwenden. Die zusätzlichen Schaltkreise gegenüber dem NV40, der „nur“ 222 Millionen Transistoren hat, sind jedoch nicht gleichmäßig über den gesamten Chip

verteilt. Entsprechend fällt auch der Leistungsgewinn unterschiedlich aus. Durch zwei zusätzliche Vertex-Shader-Einheiten gegenüber der 6800 GT/Ultra ergibt sich eine Steigerung der Leistung im Bereich Geometrie um 33 Prozent.

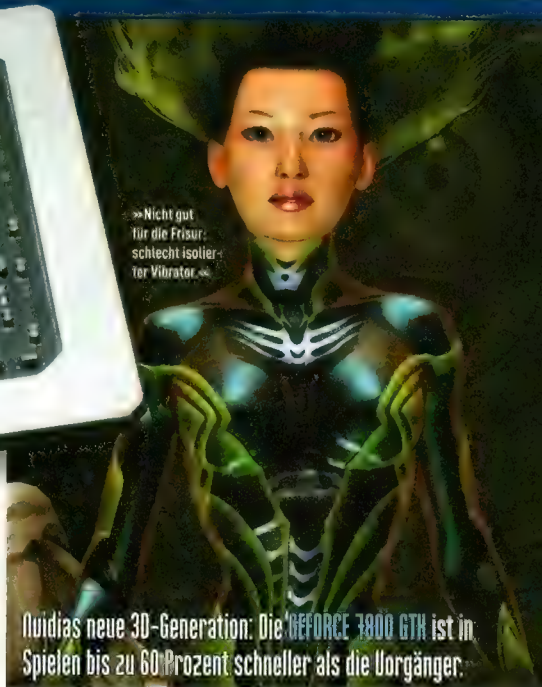
AALGLATT

Ganz ohne Neuerung wollte Nvidia die G70 aber nicht vorstellen. Entsprechend hat man sich eines Problems angenommen, das mit der Einführung des Multi-Sampling-AA bei der GeForce 3 aufkam. Im Gegensatz zum vorher benutzten Super-Sampling kann Multi-Sampling keine Kanten glätten, die durch die Verwendung eines so genannten Alphatests oder verwandter Techniken entstehen. Der Alphatest erfreut sich bei Entwicklern einer ungebrochenen Beliebtheit, da er als beste Möglichkeit gilt, feine Strukturen wie Maschendrahtzaune oder Gras zu rendern. Um die entstehenden Kanten nun ebenfalls zu glätten, kennt die G70 eine neue Form des Anti-Aliasing: des Transparenz-AA („Transparency AA“). Es kümmert sich nur um Alphatest-Spezialfälle. Entspre-

chend ist diese Option auch zusätzlich zum normalen AA zu aktivieren. Dabei kann der Anwender bestimmen, ob die Flächen mit dem hochwertigen Super-Sampling oder dem schnellen Multi-Sampling zu behandeln sind. Daneben bietet Nvidia per Schalter auch an, dass geglättete Kanten gammakorrekturiert werden, um optimierte Abstufungen entlang von Kanten zu erzeugen. Atis Kantenglättungstechnik sieht eine entsprechende Gammakorrektur schon seit dem R300 vor, die im Gegensatz zur Nvidia-Variante aber automatisch aktiviert wird. Im Übrigen soll es nach Aussage von Nvidia nun auch möglich sein, HDR (High Dynamic Range; sorgt für eine realistischere Beleuchtung) und Multi-Sampling-AA zu kombinieren. Allerdings sind Spiele entsprechend anzupassen.

WATT VOLT IHR?

Nvidia hat es bei der GeForce 7800 GTX geschafft, einen platzsparenden Referenzkühler zu bauen, der keinen weiteren Steckplatz in Anspruch nimmt. Inkompatibilitätsprobleme mit Nforce4-Mainboards im SLI-Betrieb gehören damit der Vergangenheit



»Nicht gut für die Frisur: schlecht isolierter Vibrator.«

Nvidias neue 3D-Generation: Die GeForce 7800 GTX ist in Spielen bis zu 60 Prozent schneller als die Vorgänger.

an. Im Gegensatz zur 6800 Ultra ist die GTX-Platine 1,5 Zentimeter breiter und misst jetzt insgesamt 23 Zentimeter. Überarbeitet wurde auch die Steuerung des 55-mm-Lüfters. So unterscheidet der Hardware-Monitor nicht mehr nur zwischen 2D- und 3D-Betrieb, sondern regelt den Lüfter, je nach Temperatur, in sieben verschiedenen Stufen. Im 2D-Betrieb haben wir dabei leise 1,0 Sone gemessen, während der Lüfter im 3D-Betrieb ebenfalls nur eine maximale Lautheit von 1,6 Sone erzeugt. Dabei stieg die Temperaturanzeige (GPU) in der Forceware auf bis zu 73 Grad Celsius an, auf der Platine selbst haben wir nur 46 Grad Celsius gemessen. Chip und Speicher (256 Megabyte GDDR3, 1,667 ns RAM von Samsung mit der Kennung K4J5323Q(O)FVC16) taktet Nvidia beim Referenzboard mit 430 Megahertz/600 Megahertz DDR (6800 Ultra: 425/550). Bei unserem Muster blieb noch viel Spielraum zum Übertakten (520/720); dadurch waren bis zu 20 Prozent mehr Leistung möglich. Die Leistungsaufnahme im 2D-/3D-Betrieb entspricht ziemlich genau den Werten einer 6800 Ultra. Im 7800 GTX-SLI-Betrieb erhöht sich die Leistungsaufnahme des gesamten PC-Systems um 56 auf insgesamt 306 Watt (6800 Ultra SLI: 314). Von fünf getesteten Netzteilen verzweigte nur das FSP Group FSP400-60THN-P (400 Watt, 15A + 14A auf 12V) mit der 7800 GTX den Dienst. Ansonsten lief die GeForce 7800 GTX während der gesamten Testphase absolut stabil. Offiziell empfiehlt Nvidia ein 350-Watt-Netzteil (22A auf der 12V-Leitung) für eine einzelne 7800 GTX sowie ein 500-Watt-Netzteil (30A auf 12V) für ein SLI-System. Als Maximum für die Leistungsaufnahme einer Single-Karte gibt Nvidia 100 bis 110 Watt an, was sich durchaus mit unseren Messungen deckt.

EINE SCHNELLE NUMMER

Im Vergleich zum Vorgänger 6800 Ultra legt die 7800 GTX meist zwischen 20 und 35 Prozent zu (ab 1.024x768, 4x AA, 8:1 AF). Bei *Splinter Cell 3: Chaos Theory* sind es sogar 30 Prozent in 1.024x768 ohne FSAA/AF. Besonders stark

schneidet die 7800 GTX bei *Earth 2160* und *FEAR* ab. Die zusätzlichen und optimierten PS-Einheiten zahlen sich aus; eine Single-7800-GTX schlägt sogar ein 6800-Ultra-SLI-Duo. Den Vergleich zur X850 XT-PE, dem Flaggschiff von ATI, gewinnt die 7800 GTX klar. Wir messen maximal +43 Prozent (*Chronicles of Riddick*, 1.024x768, 4x AA, 8:1 AF), im Schnitt sind es meist +20 Prozent. In 1.600x1.200 (4x AA, 8:1 AF) holt die X850 XT-PE zumindest bei *SC3* und *Riddick* etwas auf, hier mangelt es der 7800 GTX offensichtlich an Speicherbandbreite. Interessant auch der Vergleich 7800 GTX zu 6600 GT. In *Earth 2160*, *Riddick* und *Splinter Cell 3* ist die 7800 GTX schon in 1.024x768 ohne AA/AF doppelt so schnell; in allen sechs getesteten Spielen ist sie in 1.600x1.200, 4x AA/8:1 AF sogar dreimal so schnell.

DIE MORAL VON DER GESCHICHT

Der Auftritt des neuen Flaggschiffes von Nvidia ist gelungen. Deutliche Leistungssteigerungen (im Schnitt bis zu 30 Prozent, in Einzelfällen sogar 60 Prozent), eine niedrige Lautstärke, keine gestiegenen Anforderungen an das Netzteil, neue FSAA-Optionen und die Lieferbarkeit zum Vorstellungstermin sind gute Voraussetzungen für die 7800 GTX. Von ihrem Start profitieren alle, die mit einer 6800 GT oder Ultra liebäugeln, hier sind Preissenkungen zu erwarten. Abzuwarten bleibt, ob und wann auch AGP-Versionen der GeForce-7-Serie erscheinen. Theoretisch möglich ist das durch den BR02-Brückenchip (HSI) allemal. Wir sind ebenfalls gespannt, welche Spezifikationen Nvidia bei den kommenden Varianten 7800 GT, 7800 Standard und den weiter abgespeckten GeForce-7-Chips wählt. Es liegt nahe, dass man hier wie bei der GeForce-6-Reihe zumindest Abstufungen bei der Anzahl der funktionsfähigen Pixel-Shader-Quads vornimmt. Offen ist, ob Nvidia wirklich eine Ultraversion in der Hinterhand hat, um notfalls einen überraschend starken R520 vom Konkurrenten ATI schlagen zu können.

T. BAYER/R. KORN/MANN/D. WAADT

Wichtige Fragen zur GeForce 7800 GTX

PC ACTION klärt auf: Das sollten Sie vor dem Kauf einer GeForce 7800 GTX unbedingt wissen!

■ **Wie viel schneller ist die 670?** Je nach Spiel und Einstellung sind ein bis 62 Prozent mehr Leistung die gegenüber der 6800 Ultra (Einzelkarte) und ein bis 43 Prozent gegenüber X850 XT-PE. 7800 GTX SLI ist zwischen ein und 37 Prozent schneller als 6800 Ultra SLI.

■ **Wann ist die 7800 GTX verfügbar?** Die ersten Lieferungen an den Handel sind punktlich am 22. Juni 2005 erfolgt. Die Preise liegen bei rund 550 Euro.

■ **Wann kommen die kleineren GeForce-7-Versionen?** Wir rechnen damit, dass frühestens im Herbst weitere Varianten auftauchen. Bis dahin dürften die Preise für die GeForce-6-Reihe und die Radeons weiter fallen.

■ **Welche CPU braucht die 7800 GTX?** Je schneller, desto besser. Unsere Tests zeigen, dass die Leistung der 7800 GTX selbst mit der schnellsten verfügbaren CPU noch skaliert, zumindest in niedrigen Auflösungen. Anders herum: Sie sollten mindestens einen Athlon 64 oder Pentium 4 aus der 5er-Serie besitzen.

■ **Wie viel bringt SLI bei der 7800 GTX? Wie schnell sind HDR-Spiele?** Bei Spielen wie *Chronicles of Riddick* beträgt der Zuwachs durch SLI immer noch bis zu 80 Prozent (1.600x1.200). Der relative Zuwachs ist aber generell nicht so hoch wie bei einem SLI-System mit 6800 Ultra. Spiele wie *Far Cry* und *Splinter Cell 3: Chaos Theory* laufen mit aktivem HDR (für eine realistischere Beleuchtung) rund 40 Prozent schneller.

■ **Wie laut sind 7800-GTX-Karten?** Die Referenzkarten sowie erste Herstellerplatten von MSI und Gigabyte sind erfreulich leise. Selbst im 3D-Betrieb lärmen 7800-GTX-Karten nicht – wir haben nur 1 Sone.

■ **Wie sind die Netzteil-Anforderungen?** Nvidia gibt 350 Watt (22 A auf der 12-V-Leitung) für eine einzelne Karte und 500 Watt (30 A auf 12 V) für ein SLI-System vor.

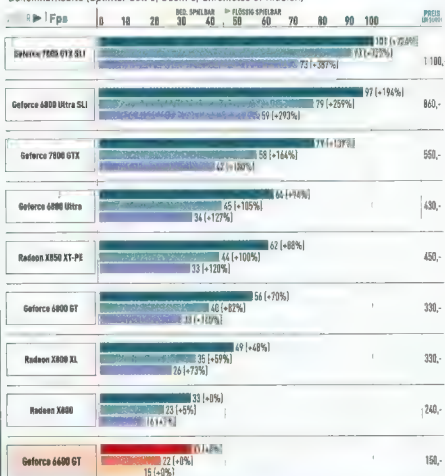
Benchmarks

Frames per Second
Bilder pro Sekunde

Fps

Einstellungen: Athlon 64 FX-53, 2x 512 MB RAM, Forceware 77.67, Catalyst 5.6, WinXP SP2
[Splinter Cell 3: SM3 bei Nvidia, SM1.1 bei ATI]

Benchmarksuite (Splinter Cell 3, Doom 3, Chronicles of Riddick)



FAZIT:

- 7800 GTX (Single) liegt komfortabel vor 6800 Ultra und X850 XT-PE
- 7800 GTX SLI bietet selbst in extremen Auflösungen noch sehr gute Fps-Raten
- X800 und 6600 GT sind mit den Qualitätsanstellungen bereits überfordert

LEGENDE ■ 1.024x768, 4x AA, 8:1 AF ■ 1.280x1.024, 4x AA, 8:1 AF ■ 1.600x1.200, 4x AA, 8:1 AF

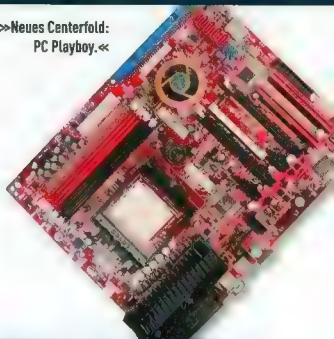


»Ich will heute nicht,
ich habe meine Regler.«



»BenQ auf dem Weg
zu seinem Bruder iQ.«

»Neues Centerfold:
PC Playboy.«



SOUNDKARTE: CREATIVE
SB Audigy 2 ZS V. E.

Preis: Ca. € 249,-
Preis/Leistung: Befriedigend
Webseite: de.europe.creative.com

- ✓ Viele Anschlüsse
- ✓ Gute Audio-Qualität
- ✓ Keine ASIO-Treiber
- ✓ Keine DV-Steuerung

AUSSTATTUNG: 84%
EIGENSCHAFTEN: 72%
LEISTUNG: 74%
GESAMT: 76%

DVD-BRENNER: BENQ
DW1640

Preis: Ca. € 54,-
Preis/Leistung: Sehr gut
Webseite: www.benq.de

- ✓ Schreibgeschwindigkeit
- ✓ DVD-Zugriffszeit
- ✓ Fehlerkorrektur
- ✓ Ausstattung

AUSSTATTUNG: 66%
EIGENSCHAFTEN: 86%
LEISTUNG: 79%
GESAMT: 78%

MAINBOARD: ABIT
Fatal1ty AN8 SLI

Preis: Ca. € 199,-
Preis/Leistung: Ausreichend
Webseite: www.abit.nl

- ✓ Übertaktungsmöglichkeiten
- ✓ Frontblende mit Display
- ✓ Sehr gute Spieleleistung
- ✓ Sehr teuer

AUSSTATTUNG: 88%
EIGENSCHAFTEN: 78%
LEISTUNG: 88%
GESAMT: 86%

Creative hat mit der SB AUDIGY 2 ZS VIDEO EDITOR eine Soundkarten-Videoschnitt-Lösung im Angebot.

Die SB Audigy 2 ZS Video Editor von Creative ist eine reine USB-Lösung (USB 2.0). Die Box besitzt alle gängigen Audio- und Video-Schnittstellen. Zusätzlich hat der Hersteller einen Vierfach-USB-HUB integriert. Im Lieferumfang sind eine gute Fernbedienung und die Software Videostudio 8.0 SE enthalten. Im Praxis-Test kam es aber zu Problemen beim Finden eines Einsatzgebietes: Als Soundkarte ist die USB-Lösung nur bedingt einsetzbar. Und für professionelle Audio-Arbeiten fehlen die wichtigen ASIO-Treiber. Zudem unterstützt die Video Editor nicht den neuesten EAX-Standard, wodurch sie im Vergleich zu einer normalen SB Audigy 2 ZS unterliegt. Im Videobereich ist die Lösung ebenfalls nicht optimal: Der Bridge-Chip leitet alle Eingangssignale. Eine angeschlossene digitale Videokamera kann man dadurch nicht vom Rechner aus steuern und das Arbeiten mit Timecodes können Sie ebenfalls vergessen. Trotz dieser Probleme: Die Klang- und Videoqualität der Box ist auf jeden Fall gut bis sehr gut. Aber auch wenn die Qualität des Produktes stimmt, das fehlende Einsatzgebiet macht eine Kaufempfehlung schwer. Mit 249 Euro kommt sie die SB Audigy 2 ZS Video Editor nämlich auch noch teuer zu stehen. **MB**

Mit dem DW1640 präsentiert Benq einen 16x-DVD-Dual-Brenner mit achtfacher DL-Geschwindigkeit.

Der Benq DW1640 kann nominell DVD-Plus- und DVD-Minus-Rohlinge mit 16-facher Geschwindigkeit brennen. Mit aktuellen 16x-Medien von Verbatim geht dies in flotten 5:51 (DVD-Plus-R) und 6:05 Minuten (DVD-Minus-R) vonstatten. Die angepriesene achtfache DVD-Plus-DL-Geschwindigkeit ermöglicht es tatsächlich, einen passenden DVD-Rohling in rund 15 Minuten zu finalisieren – sehr gut. Das Benq-Laufwerk liest unsere präparierte Fehler-DVD ohne Aussetzer in guten 4:46 Minuten aus. Auch die Audio-Extraktion klappt mit durchschnittlichen 48x sehr gut. Dank 95 Millisekunden DVD- und 108 Millisekunden CD-Zugriffszeit eignet sich das Modell für den Einsatz als alleiniges optisches Schreib-/Leselaufwerk. Auf Mount-Rainier- und DVD-RAM-Unterstützung verzichten Sie beim Benq DW1640 allerdings. Die maximale Brennlautstärke von 2,3 Sone ist zwar hörbar, aber nicht störend. Der DW1640 von Benq ist ein solider und schneller DVD-Dual-Brenner, die Qualität der erstellten DVDs durchweg gut. Die Fehlerkorrektur arbeitet absolut einwandfrei. Allerdings fiel das Ausstattungspaket ziemlich mager aus – man erhält keinerlei Anschlusskabel. Dennoch: für 54 Euro ist das optische Laufwerk ein korrektes Angebot. **LCR**

Mit dem FATAL1TY AN8 SLI präsentiert Abit das erste SLI-Mainboard für den Sockel 939.

Wer von Abits SLI-Platine angesichts des riesigen Kartons eine umfangreiche Ausstattung erwartet – liegt goldrichtig! Neben obligatorischen Beigaben wie vier SATA-Kabeln und einem IDE-Rundkabel bekommt der Käufer sogar eine 7.1-Soundkarte. Höhepunkt ist jedoch die Frontblende. Bei dem „uGuru Panel“ genannten Modul gibt eine Anzeige laufend Auskunft über die Temperaturentwicklung des Systems oder eingehende E-Mails. Die Werte für Taktraten, Drehzahl und Spannung sind nicht nur abzulesen, sie lassen sich dank „uGuru-Chip“ sogar verändern. Zu der Anzeige gesellen sich noch ein Firewire- und zwei USB-Ports sowie Sound-Buchsen und ein Clear-Cmos-Schalter. Auch das BIOS prahlt mit detaillierten Übertaktungs- und Tuning-Möglichkeiten. So lassen sich die Speichermodule mittels zwölf Zeitablauf-Einstellungen konfigurieren und mit bis zu 3,55 Volt befeuern. Schwachpunkt ist das unpraktische Board-Layout. Zudem arbeitet das AN8 SLI mit den Twister-Pro-Modulen von Twinmos instabil. Bei der Spieleleistung und den Übertaktungsoptionen erzielt das Fatal1ty AN8 SLI hervorragende Ergebnisse. Dafür ist das Abit-Board sehr teuer und läuft auch nicht mit allen Speichermodulen fehlerfrei. **DM**

Die Mindfactory Kracher!

19"-TFT ViewSonic VX924

REDACTED 4ms-TFT



Reaktion: 4ms (grau-zu-grau)
Kontrast: 550:1
Helligkeit: 270 cd/m²
Winkel: hz. 160° / vk. 160°
Auflösung: 1280 x 1024
internes Netzteil
Artikel-Nr. 7771522

429,90
oder 50 x 13,90 €

Casemodding

Coolermaster CM Stacker STC

Das neue Midi-ATX-Gehäuse von Coolermaster „CM Stacker STC-T01“ unterstützt bis zu 11x5,25" Laufwerke • bewegbares Glas USB 2.0 Hub mit Firewire und Sound • max. Erweiterung E-ATX und BTX • bis 8 Gehäuselüfter • werkzeuglose Installation • Aluminium • Front schwarz • Body silber • Artikel-Nr. 14462

128,99

Lüftercontroller AeroCool GateWatch

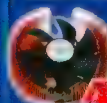


schwarz
Artikel-Nr. 7718676

55,99

Kühler Zalman CNPS 7700 Cu

Für alle Intel Pentium 4 (Socket 775 + 478), AMD Sempron/AMD64 (Socket 754/939/940)
Artikel-Nr. 16244



45,63

Mega-Gamer PC

AMD Athlon64

MF Athlon64 3200+

Hochwertiges Design Alu-Gehäuse Casetek Aplus (Fronttür mit großer runder LCD-Konsole für Thermalmanagement und Lüftersteuerung sowie zur Anzeige von Datum und Uhrzeit, programmierbare elektronische Steuerung und Überwachung von bis zu 7 Gehäuselüftern) • Enermax 460Watt Netzteil • Athlon64 3200+ • ASUS A8N-SLI, 200GB Festplatte, DVDWRW, 1024MB RAM dual channel, 128MB GeForce 6600GT
Art. Nr. 80668



999,99
oder 72 x 13,72 €

Mäuse für optimalen Gaming-Fun

Raptor Gaming Maus M2

Auflösung pro Tastendruck in 8 Stufen einstellbar
Beschleunigung max. 20 G, 7 Tasten, Art.-Nr. 17525



46,82

Razer Diamondback Magma 16900dpi

5,8 Megapixel bei 6.500 Frames/sec.
Art.-Nr. 16545



37,97

Razer Diamondback Chameleon 16000dpi

5,8 Megapixel bei 6.500 Frames/sec.
Art.-Nr. 16544



40,00

Razer Diamondback Plasma 16000dpi

5,8 Megapixel bei 6.500 Frames/sec.
Art.-Nr. 17523



42,99

Nutzen Sie unsere Finanzierungsmöglichkeiten!

Ab einem Bestellwert von 249,- Euro stehen Ihnen unsere günstigen Finanzierungsbedingungen zur Verfügung.

Microsoft XBOX



XBOX Konsole

260 MHz Grafikchip für schnellste 3D-Berechnungen • 64 MB Arbeitsspeicher mit einer Bandbreite von 6,4 GByte pro Sekunde • Art. Nr. 7692

139,00

Logitech Precision VF Wheel

Vibrationseffekte, regelbarer Lenkempfindlichkeit, 10 Aktionsknoten, 6-Wege-Richtungsblock, 2 Schalthebeln • Art. Nr. 7722368

32,90



PC Games

SWAT 4

Action
Art.-Nr. 7737731

41,99

Stronghold 2

Strategie
Art.-Nr. 7758793

46,99

Tiger Woods PGA-Tour 2005

Sport
Art.-Nr. 7737990

41,80

Fussball Manager 2005

Sport-Strategie
Art.-Nr. 17526

42,99

Battlefield 2

Ego-Shooter
Art.-Nr. 7738152

41,90

Herr der Ringe

Strategie
Art.-Nr. 0016177

44,99

Alle Preise in Euro und inkl. Mehrwertsteuer zzgl. Versand ab 6,90 €. Diese Übersicht stellt nur einen Ausschnitt aus unserer gesamten Produktpalette dar. Weitere Artikel auf Anfrage. Alle genannten Artikel sind Copyright des jeweiligen Herstellers. Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle Preise Stand 05.07.2005.

Mindfactory AG

Bestellhotline: 04421/9131-170
Montag-Freitag 9-18 Uhr, Samstag 9-16 Uhr

Ladengeschäft: Preußenstraße 14 a-c, 26388 Wilhelmshaven
Öffnungszeiten: Mo-Fr 10-18 Uhr, Sa 10-16 Uhr

vertrieb@mindfactory.de
www.mindfactory.de



Damit das klar ist!

NX-/XD-VIRENSCHUTZ
Der Prozessor kann mithilfe eines speziellen Bits Speicherbereiche vor Viren und Trojanern schützen.

EXTREME EDITION

Intels Markenname für eine exklusive und teure Prozessorserie, die sich speziell an Spieler richtet.

EIST/C1E/COOL'N'QUIET

Energiespartechnik einiger Intel- und AMD-CPU's. Taktet den Prozessor bei geringer Last herunter.

AMD64/EM64T

64-Bit-Erweiterungen von AMD und Intel. 64-Bit-CPU's können physisch mehr als 4 Gigabyte RAM ansprechen.

AMD Athlon
ADAFX57DAA5BN
CABCE 0512MPMW
F488692D50283

Der abgeschlossene Roman

»Beim Augenarzt: „Lesen Sie mal die Zahlen und Buchstaben da vor!“ „Welche Zahlen und Buchstaben?“ „Na, die an der Tafel da.“ „Welche Tafel?“ „Sie brauchen keine Brille, Sie brauchen einen Blindenhund.“ „Was soll ich denn mit einem blinden Hund?“ «

VIP-Chip, hurra!

Wie viel Leistung können Spieler von einem Prozessor erwarten, wenn Geld keine Rolle spielt? PC ACTION hat zwei neue **LUKUSCHIPS** getestet.

Wer mehr als 1.000 Euro für einen neuen Prozessor ausgeben kann und möchte, hat seit Juni zwei neue Optionen: AMD hat den **Athlon 64 FX-57** vorgestellt, Intel hatte schon ein paar Wochen vorher den **Pentium 4 670** präsentiert.

WAS IST NEU?

Der **Athlon 64 FX-57** ist jetzt der am schnellsten getaktete AMD-Prozessor. 2.800 Megahertz erreicht der Sockel-939-Chip, das sind 200 Megahertz mehr als ein FX-55 und 400 Megahertz mehr als ein Athlon 64 4000+ beziehungsweise X2 4800+. Im Vergleich zu einem Athlon 64 4000+ heißt das: Der 17 Prozent höhere Takt verhilft dem **FX-57** je nach Spiel zu zehn bis 15 Prozent mehr Leistung (1.024x768, kein AA/AF). Bei den Tests setzt sich der **FX-57** klar an die Spitze. Kein anderer Prozessor erreicht derart hohe Bildraten. Die Leistung erkaufte man sich allerdings teuer: Rund 1.050 Euro verlangen Händler für den Prozessor, andere Modelle bieten da wesentlich mehr fürs Geld. So ist zum Beispiel der Athlon 64 3800+ kaum langsamer, dafür aber rund 700 Euro günstiger. Bei grafiklimitierten Spielen und Einstellungen schrumpft

der Vorsprung des **FX-57** oder geht sogar ganz verloren.

TECHNIKDETAILS

Der **Athlon 64 FX-57** beherrscht daneben die üblichen Funktionen **Cool'n'Quiet**, die 64-Bit-Erweiterung **AMD64** und den **NX-Virenschutz**. Exklusiv gibt es bei der FX-Serie einen freien Multiplikator, der das Übertakten erleichtert. Im Kurztest konnten wir unser Modell mit knapp drei Gigahertz stabil betreiben.

INTELS ANTWORT: DER P4 670

Intel hält mit der Extreme-Edition und einem neuen Pentium-4-Modell dagegen: Bislang erreichte der schnellste Prozessor aus der verbesserten 6er-Serie 3,6 Gigahertz, jetzt hat Intel noch einmal 200 Megahertz draufgelegt und den **Pentium 4 670** mit 3,8 Gigahertz präsentiert. Im Vergleich zum schon länger erhältlichen **Pentium 4 570**, der ebenfalls mit 3,8 Gigahertz getaktet ist, beherrscht der neue Chip den **XD-Virenschutz**, die Stromspartechnik **EIST** und die 64-Bit-Erweiterung **EM64T**. **EIST** funktioniert ähnlich wie **Cool'n'Quiet**, der Prozessor taktet sich im Leerlauf herunter. Allerdings beträgt die Leerlauf Frequenz bei allen Pentium-Prozesso-

ren der 6er-Reihe nur 2.800 Megahertz, ein aktueller **Athlon 64 FX** taktet auf 1.200 Megahertz herunter (beim normalen Athlon 64 sind es 1.000 Megahertz). In der Praxis bedeutet das: Die Temperatur des **Pentium 4 670** fällt im Leerlauf von 54 auf 52 Grad Celsius (gemessen auf einem Asus P5WD2 Premium). Beim Stromverbrauch konnten wir keinen Unterschied ermitteln. **Cool'n'Quiet** ist da effektiver: Die Temperatur fällt im Leerlauf um elf Grad Celsius, die Stromaufnahme des Komplettrechners sinkt von 117 auf 98 Watt. Bei den

Benchmarks kann der **Pentium 4 670** gegen einen **FX-57** nicht bestehen: Bei den getesteten Spielen beträgt der Rückstand zwischen 6 (**Doom 3**) und 35 Prozent (**Juiced**).

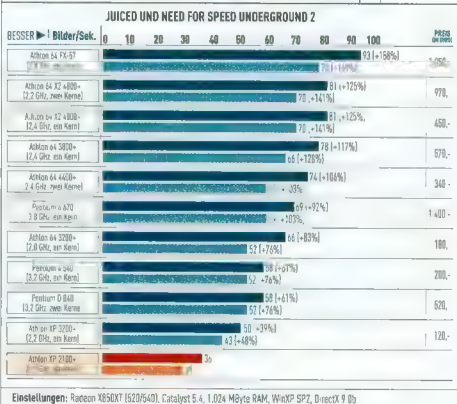
PREISE

Intel verlangt laut offizieller Preisliste 851 US-Dollar für den **Pentium 4 670** – bei deutschen Händlern war der Prozessor aber Ende Juni nicht unter 1.400 Euro zu bekommen. Das Schwestermodell **570** – ohne **EIST**, **XD** und **EM64T** an Bord – kostet dagegen „nur“ schlappe 570 Euro.

CHRISTIAN GÖGELEIN

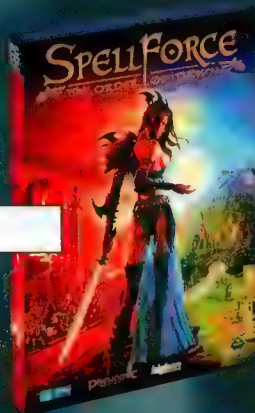
Leistung: Prozessoren

- Der Athlon 64 FX-57 ist aktuell der schnellste Spieleprozessor.
- Der Pentium 4 670 liegt fast gleichauf mit einem Athlon 64 3800+.
- Bei **Doom 3** (nicht abgebildet) liegt der P4 670 sechs Prozent hinter einem FX-57.



Sagenhaft

Nolen Sie sich jetzt den Strategiehit 2003 **SPELLFORCE: THE ORDER OF DAWN** und drei Ausgaben **PC ACTION-DVD** für nur 9,90 Euro!



Dreizehn der größten Zeiten haben in ihrer unermesslichen Gier und ihrem Streben nach göttlicher Macht das Land in einem Strudel aus Chaos und Verzweiflung versinken lassen. Zurück blieben einige wenige Landmassen, die sich nun wie Inseln über dem zerstörten Anland der Welt erheben, und deren einziger

Verbindung untereinander, die über die Pforten besteht. Doch die Prophezeiungen von alten weisen Menschen, Verurteilung zur Unsterblichkeit, gebunden an die Mägen der Rhythmen. Bald wird die Zeit kommen, die ein unwiderstehliches Schicksal über Sie immer verändern wird.

Kupon ausgefüllt per Post oder Fax an: Computec Media AG, AboService CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 026 111, E-Mail: abo@computec.de oder abo@computec.de, Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: 0043-8246-8825277



Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.praction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.

PC ACTION

Ja, ich möchte das Miniabo der PC ACTION.

Senden Sie mir drei Ausgaben der PC ACTION mit DVD + 1 Spellforce (PC) für € 9,90!

Abosender

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Gefällt mir PC ACTION, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 9,90/12 Ausg. (= € 4,90/Ausg.). Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg. Versandkosten übernimmt der Verlag. Da Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gestellte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC ACTION wider Erwarten nicht, so gebe ich dem AboService nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte oder E-Mail genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund der Bearbeitungszeiten nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Als Gratis-Dankeschön erhalte ich:

Spellforce (PC) (Art.nr.: 002399)

Lieferung nur, solange Vorrat reicht

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankleitzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

BIC:

Kontoinhaber:

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6-8 Wochen)

Datum, Unterschrift des Abonnenten



Damit das klar ist!

FRONTSIDE-BUS (FSB)

Der Datenweg zwischen der CPU und dem Speichercontroller. Der multiplizierte Frontside-Bus ergibt dann den Gesamttakt des Prozessors.

CPU-MULTIPLIKATOR

Der CPU-Multiplikator legt mit dem FSB den Gesamttakt des Prozessors fest. Beispiel: 11x 166,67 MHz FSB = 1.833 MHz

BIOS

BIOS steht für Basic Input/Output System, es ist das „Ur-Programm“ des PCs, das zentrale Aufgaben im Hintergrund steuert. Es ist im Mainboard verankert.

Taktgefühl

In Ihrem Rechner arbeitet noch ein Sockel-A-Mainboard und Sie fragen sich, ob Sie Ihr System aufrüsten oder gleich auf einen Athlon 64 umsatteln sollen? Dann ist ÜBERTAKTEN vielleicht eine Alternative für Sie.

Durch Übertakten der CPU (Central Processing Unit; dt.: Zentralprozessoreinheit, kurz: Prozessor) sparen Sie Geld und Zeit. Geld, weil ein neuer Athlon 64 deutlich teurer ist. Zeit, weil Anschaffung und Bau eines neuen Rechners nicht von jetzt auf gleich geschehen. Zudem macht das Übertakten (auch: Overclocking, OC) viel Spaß. Wir zeigen Ihnen, welche Hardware Sie benötigen, wie Sie Ihren Rechner optimal einstellen, welche Ergebnisse Sie erzielen können!

TIPP 1: ÜBERTAKTEN MIT STANDARD-KOMPONENTEN (KONFIGURATION 1)

Aus Standard-Hardware wie DDR333-Speicher quetschen Sie deutlich weniger Leistung als aus Übertaktungs-Modulen. Der Grund: Man sollte Arbeitsspeicher auf Nforce-2-Mainboards aus Leistungsgründen synchron zum Frontside-Bus (FSB) takten. Mit angehobenem FSB steigt auch der RAM-Takt. Verkräftet der Arbeitsspeicher keine höhere Taktfrequenz, läuft das System instabil. Des Weiteren limitieren billige CPU-Alu-Kühler die Übertaktungsversuche, da diese der erhöhten Temperatur nicht mehr Herr werden. Deshalb haben wir

uns zuerst für eine Minimalaktualisierung für 165 Euro entschieden:

- 2x 512 Megabyte Infineon DDR 400
- Thermalright SI 97 (Kühler)

TIPP 2: ÜBERTAKTEN MIT HOCHWERTIGEN KOMPONENTEN (KONFIGURATION 2)

Um deutlich höhere Leistungsgewinne zu erreichen, benötigen Sie eine CPU-Wasserkühlung. Eine erstklassige CPU-Kühlung ist beim Übertakten das A und O. Da Sie das RAM ebenfalls übertakten, gehört guter Übertaktungs-RAM zur Pflichtausstattung (zusammen 400 Euro):

- 2x 512 Megabyte Twinmos DDR433
- Aquacomputer Cuxplex (CPU-Kühlblock)
- Dualradi Airplex Evo 240 (Radiator)
- Eheim Kreiselpumpe 1048 (Wasserpumpe)
- Aquatube Revision 1.1 (Wärmetauscher)

TIPP 3: CPU, RAM UND MAINBOARD

Fünf Sockel-A-CPUs übertakten wir mit den beiden genannten OC-Konfigurationen:

- Athlon XP 1700+ Thred
- Sempron 2400+
- Athlon XP-M 2600+
- Athlon XP 2500+ Barton
- Athlon XP 2700+ Thred

Als Untersatz wählen wir OC-taugliche Mainboards aus:

- Asus A7N8X-E
- Abit NF7
- MSI K7N2 Delta-L

Den Testkonfigurationen stellen wir jeweils eine Geforce 6600 GT zur Seite. Alle CPUs haben wir mit fünf verschiedenen Benchmarks (*Far Cry*, *Unreal Tournament 2004*, *Doom 3*, *Chronicles of Riddick* und *Half-Life 2*) in beiden Konfigurationen getestet.

TIPP 4: ÜBERTAKTUNGSMETHODEN

Sie können Ihren Prozessor entweder über den Frontside-Bus oder über den CPU-Multiplikator übertakten. Am einfachsten ist das Übertakten per Multiplikator, da hier Speicher- und FSB-Takt gleich bleiben und das Risiko gering ist. Sollte sich der Multiplikator Ihrer CPU nicht verändern lassen, was bei den meisten Sockel-A-Prozessoren der Fall ist, bleibt Ihnen nur die Übertaktung per FSB. Beide Einstellungsmöglichkeiten finden Sie im Mainboard-BIOS. In das BIOS gelangen Sie über die Tasten „Entfernen“ oder „F2“ kurz nach dem Neustart Ihres Rechners. Wichtig: Bevor Sie Einstellungen im BIOS verändern, schreiben Sie sich

die alten BIOS-Einstellungen auf, um diese wiederherstellen zu können. Gute Mainboards bieten spezielle Übertaktungs-Menüs wie zum Beispiel das Cell-Menü von MSI-Platinen oder das „uGuru“-Menü von Abit. Besitzt Ihr Mainboard kein spezielles Menü, so befindet sich die Übertaktungseinstellung meist in einem Untermenü namens „Frequency/Voltage Control“ oder „Chipset Features“. Damit Ihr Nforce-2-Rechner die volle Leistung entfalten kann, takten Sie den Arbeitsspeicher immer synchron zum FSB. Beispiel: Wenn Ihr Prozessor mit 11x 166 Megahertz FSB getaktet ist, sollten Sie den Arbeitsspeicher im BIOS auch auf 166 Megahertz (DDR333) stellen, um keine Leistung zu verlieren. Wichtig: Haben Sie Einstellungen verändert und will der Rechner daraufhin nicht mehr starten, schalten Sie den PC komplett ab und laden per Jumper die CMOS-Defaults (siehe Mainboard-Handbuch). Beim nächsten Start laden Sie im BIOS-Hauptmenü die „Optimalen Settings“. Ein kleiner Tipp: beim Tunen und Übertakten immer nur eine Einstellung auf ein Mal ändern.

OC-STUFEN Fünf Sockel-A-Prozessoren übertaktet

Half-Life 2	Ausgangskonfiguration	OC-Konfiguration 1 (Luftkühlung)	OC-Konfiguration 2 (Wasserkühlung)
Athlon XP 1700+ Thoroughbred			
Abit NF7	32,5 Fps/+0% (11x 133 = 1.466 MHz/35 °C/1,50 V)	49,2 Fps/+48% (11x 200 = 2.200 MHz/40 °C/1,70 V)	56,8 Fps/+75% (11x 220 = 2.420 MHz/40 °C/1,75 V)
Asus A7N8X-E	32,1 Fps/+0% (11x 133 = 1.466 MHz/36 °C/1,50 V)	47,2 Fps/+47% (11x 200 = 2.200 MHz/41 °C/1,70 V)	56,6 Fps/+74% (11x 220 = 2.420 MHz/42 °C/1,75 V)
MSI K7N2 Delta-L	27,1 Fps/+0% (11x 133 = 1.466 MHz/35 °C/1,50 V)	42,7 Fps/+58% (11x 200 = 2.200 MHz/42 °C/1,70 V)	51,8 Fps/+91% (11x 220 = 2.420 MHz/41 °C/1,75 V)
Sempron 2400+			
Abit NF7	37,5 Fps/+0% (10x 166 = 1.660 MHz/39 °C/1,60 V)	44,4 Fps/+18% (10x 200 = 2.000 MHz/34 °C/1,625 V)	58,8 Fps/+52% (10x 220 = 2.220 MHz/36 °C/1,675 V)
Asus A7N8X-E	38,1 Fps/+0% (10x 166 = 1.660 MHz/39 °C/1,60 V)	44,7 Fps/+17% (10x 200 = 2.000 MHz/35 °C/1,625 V)	53,1 Fps/+39% (10x 220 = 2.200 MHz/37 °C/1,675 V)
MSI K7N2 Delta-L	32,2 Fps/+0% (10x 166 = 1.660 MHz/40 °C/1,60 V)	39,1 Fps/+21% (10x 200 = 2.000 MHz/35 °C/1,625 V)	46,6 Fps/+45% (10x 220 = 2.200 MHz/36 °C/1,675 V)
Athlon XP 2500+ Barton			
Abit NF7	44,0 Fps/+0% (11x 166 = 1.830 MHz/41 °C/1,65 V)	52,4 Fps/+19% (11x 200 = 2.200 MHz/36 °C/1,675 V)	60,2 Fps/+37% (11x 220 = 2.420 MHz/38 °C/1,75 V)
Asus A7N8X-E	44,3 Fps/+0% (11x 166 = 1.830 MHz/42 °C/1,65 V)	53,0 Fps/+20% (11x 200 = 2.200 MHz/37 °C/1,675 V)	60,9 Fps/+38% (11x 220 = 2.420 MHz/39 °C/1,75 V)
MSI K7N2 Delta-L	38,3 Fps/+0% (11x 166 = 1.830 MHz/42 °C/1,65 V)	48,1 Fps/+26% (11x 200 = 2.200 MHz/37 °C/1,675 V)	64,2 Fps/+68% (11x 220 = 2.420 MHz/39 °C/1,75 V)
Athlon XP 2700+ Thoroughbred			
Abit NF7	43,0 Fps/+0% (11x 166 = 2.158 MHz/40 °C/1,65 V)	48,9 Fps/+14% (11x 200 = 2.200 MHz/38 °C/1,725 V)	54,7 Fps/-27% (11,5x 215 = 2.472 MHz/42 °C/1,775 V)
Asus A7N8X-E	43,8 Fps/+0% (11x 166 = 2.158 MHz/43 °C/1,65 V)	49,6 Fps/+13% (11x 200 = 2.200 MHz/39 °C/1,725 V)	55,7 Fps/-27% (11,5x 215 = 2.472 MHz/43 °C/1,775 V)
MSI K7N2 Delta-L	39,7 Fps/+0% (11x 166 = 2.158 MHz/41 °C/1,65 V)	45,9 Fps/-16% (11x 200 = 2.200 MHz/39 °C/1,725 V)	51,1 Fps/-29% (11,5x 215 = 2.472 MHz/42 °C/1,775 V)
Athlon XP-M 2400+			
Abit NF7	43,5 Fps/+0% (11x 133 = 2.000 MHz/37 °C/1,575 V)	59,6 Fps/+32% (11,5x 200 = 2.500 MHz/39 °C/1,75 V)	65,7 Fps/+61% (11,5x 215 = 2.487 MHz/40 °C/1,80 V)
Asus A7N8X-E	38,6 Fps/+0% (11,5x 133 = 1.666 MHz/39 °C/1,575 V)	57,4 Fps/+49% (11,5x 200 = 2.500 MHz/41 °C/1,75 V)	65,2 Fps/+62% (11,5x 215 = 2.487 MHz/41 °C/1,80 V)
MSI K7N2 Delta-L	33,0 Fps/+0% (11,5x 133 = 1.666 MHz/39 °C/1,575 V)	53,3 Fps/-62% (11,5x 200 = 2.500 MHz/40 °C/1,75 V)	61,1 Fps/+85% (11,5x 215 = 2.487 MHz/40 °C/1,80 V)

OC-Konfiguration 1: RAM: 2x 512 MByte Infineon DDR400, CPU-Kühler: Thermalright SI 97

OC-Konfiguration 2: RAM: 2x 512 MByte Corsair DDR433, CPU-Kühler: Aquacooler Computer

Settings: GeForce 6600 GT, Forceware 71.89, Unified Driver Package 5.10, Windows XP-SP2, DX9.0c

■ Jeweils bestes Übertaktungs-Ergebnis

Die Übertaktungsergebnisse fallen auf allen drei Mainboards etwa gleich gut aus. Nur das Abit NF7 hat beim Sempron 2400+ in der OC-Konfiguration 2 leichte Vorteile.

TIPP 5: WIE ÜBERTAKTEN SIE IHREN PROZESSOR RICHTIG?

Wenn Sie einen Prozessor mit einem frei wählbaren Multiplikator besitzen, können Sie einen größeren oder einen kleineren Multiplikator einstellen. In unseren Tests bieten jedoch nur die Athlon-XP-Prozessoren 1700+, 2700+ und 2500+ (Mobile) diese Möglichkeit. Übertakten Sie Ihre CPU über den FSB, beschleunigen Sie das System noch etwas mehr. Beispiel: Ein System mit 11x 200 Megahertz FSB ist schneller als ein Rechner mit 13x 169 Megahertz FSB, obwohl der Gesamtwert bei beiden Einstellungen etwa 2.200 Megahertz beträgt. Der Grund für den Leistungsunterschied liegt im erhöhten Datendurchsatz des Arbeitsspeichers. Der Memory-Benchmark von Sisoft Sandra 2005 belegt das. Um Ihre CPU also per Front-side-Bus zu übertakten, heben Sie den FSB stufenweise in Fünf-Megahertz-Schritten an. Speichern Sie nach jedem Schritt die Einstellung und starten Sie neu. Nach dem Neustart testen Sie etwa 15 Minuten mit dem Werkzeug SP 2004, das Sie unter <http://sp2004.fre3.com/> bekommen. Wählen Sie dazu den Blindtest aus. Sollte Ihnen das Programm keinen Fehler anzeigen, übertakten Sie den FSB einen Fünf-Megahertz-Schritt weiter. Tritt ein Fehler auf, erhöhen Sie leicht die CPU-Spannung. Wählen Sie hier-

bei den kleinsten Schritt aus, meist sind es 0,025 Volt. Mit der Prozessorspannung sollten Sie zudem sorgsam umgehen. Maximal 0,15 bis 0,2 Volt über dem Normalwert halten wir für unbedenklich. Mehr als zusätzliche 0,2 Volt sollten Sie dem Prozessor auf Dauer nicht zumuten. Überwachen Sie außerdem permanent die CPU-Temperaturen. 55 Grad Celsius sind bei 100 Prozent CPU-Last in Ordnung, mehr sollten es aber nicht sein.

FAZIT: ÜBERTAKTEN LOHNT SICH

Mit der Konfiguration 1 haben wir die Spiele-Leistung um bis zu 62 Prozent verbessert. Damit erreichen wir bei allen Benchmarks gut spielbare 42 bis 57 Fps (Frames per Second; dt.: Bilder pro Sekunde). Durch die Konfiguration 2 steigt die Leistung nochmals um durchschnittlich 40 Prozent, was etwa 54 bis 65 Fps ergibt. Die Temperatur von 43 Grad Celsius zeigt, dass ein so übertaktetes System auch in heißen Sommermonaten problemlos läuft. Unter dem Preis-Leistungs-Aspekt betrachtet, lohnt sich besonders die Konfiguration 1: satte 62 Prozent mehr Leistung für 160 Euro. Mit der 400 Euro teuren Konfiguration 2 bekommen Sie einen Rechner, der auf dem Leistungsniveau eines Athlon 64 3000+ liegt. Da kommt Sie der Umstieg auf den Athlon 64 allerdings kaum teuer.

MICHAEL SCHNETZER/OLIVER HAAKE

LEISTUNG Fünf CPUs mit fünf Benchmarks getestet

Übertaktungsstufen:	Ausgangsk. Set. 1/Set. 2	OC-Konfiguration 1 Setting 1/Setting 2	OC-Konfiguration 2 Setting 1/Setting 2
Unreal Tournament 2004 3270 [CPU-Demo]			
Thoroughbred 1700+	29/27 Fps	44/40 Fps (+51/+48%)	52/46 Fps (+79/+70%)
Sempron 2400+	34/31 Fps	41/37 Fps (+21/+19%)	48/43 Fps (+41/+39%)
Barton 2500+	38/35 Fps	44/41 Fps (+21/+17%)	54/48 Fps (+42/+37%)
Thoroughbred 2700+	39/38 Fps	45/41 Fps (+15/+14%)	50/45 Fps (+28/+25%)
Mobile Barton 2600+	38/35 Fps	52/46 Fps (+37/+31%)	59/52 Fps (+55/+49%)
Far Cry 1.3 (Außenlevel)			
Thoroughbred 1700+	38/38 Fps	59/56 Fps (+55/+47%)	68/64 Fps (+79/+68%)
Sempron 2400+	45/44 Fps	54/52 Fps (+20/+18%)	63/61 Fps (+40/+39%)
Barton 2500+	50/50 Fps	60/58 Fps (+20/+16%)	70/65 Fps (+40/+30%)
Thoroughbred 2700+	53/50 Fps	65/57 Fps (+23/+14%)	66/60 Fps (+25/+20%)
Mobile Barton 2600+	50/48 Fps	67/63 Fps (+34/+31%)	77/66 Fps (+54/+38%)
Doom 3 1.0.1282 [Demo], Medium Quality			
Thoroughbred 1700+	43/42 Fps	64/57 Fps (+49/+36%)	72/61 Fps (+67/+45%)
Sempron 2400+	50/48 Fps	59/54 Fps (+18/+13%)	68/59 Fps (+36/+23%)
Barton 2500+	58/54 Fps	67/59 Fps (+16/+9%)	74/62 Fps (+28/+15%)
Thoroughbred 2700+	57/52 Fps	64/57 Fps (+12/+10%)	69/59 Fps (+21/+14%)
Mobile Barton 2600+	57/53 Fps	73/62 Fps (+28/+17%)	78/64 Fps (+37/+21%)
Chronicles of Rickard			
Thoroughbred 1700+	43/37 Fps	50/38 Fps (+16/+3%)	50/39 Fps (+16/+5%)
Sempron 2400+	47/38 Fps	50/38 Fps (+7/+0%)	50/38 Fps (+7/+3%)
Barton 2500+	49/38 Fps	50/38 Fps (+2/+0%)	50/39 Fps (+2/+3%)
Thoroughbred 2700+	49/38 Fps	49/39 Fps (+0/+3%)	50/39 Fps (+2/+3%)
Mobile Barton 2600+	49/38 Fps	49/39 Fps (+0/+3%)	49/39 Fps (+0/+3%)
Half-Life 2 (PC ACTION-Demo)			
Thoroughbred 1700+	33/32 Fps	48/48 Fps (+46/+50%)	57/54 Fps (+73/+69%)
Sempron 2400+	38/37 Fps	44/44 Fps (+16/+19%)	53/51 Fps (+40/+38%)
Barton 2500+	44/44 Fps	52/51 Fps (+18/+16%)	60/57 Fps (+36/+30%)
Thoroughbred 2700+	43/43 Fps	49/48 Fps (+14/+12%)	55/52 Fps (+28/+21%)
Mobile Barton 2600+	44/43 Fps	58/55 Fps (+32/+28%)	66/61 Fps (+50/+42%)

Setting 1: 1.024x768, kein AA & AF Setting 2: 1.024x768, 2x AA, 4:1 AF

Settings: GeForce 6600 GT, Forceware 71.89, Abit NF7, Unified Driver Package 5.10, WinXP-SP2, DX9.0c

OC-Konfiguration 1: 2x 512 MByte Infineon DDR400, Thermalright SI 97

OC-Konfiguration 2: 2x 512 MByte Corsair DDR433, Wasserkühlung (Überschneidung Komponenten)

Prozessorlastige Spiele wie Unreal Tournament 2004 und Half-Life 2 profitieren naturgemäß deutlich stärker vom CPU-Übertakten. Aber selbst grafintensivere Spiele wie Far Cry ziehen ihren Nutzen aus höherem CPU-Takt, wenn Außenareale der harten Sichtweite zu berechnen sind. Selbst Doom 3 läuft mit höherer Taktfrequenz bis zu 45 Prozent schneller. Das extrem grafintensivste Chronicles of Rickard weist jedoch kaum Leistungsunterschiede auf.

Das sind geile Teile!

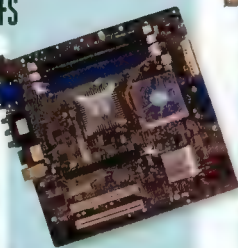
Wenn Sie schon Kohle für Hardware übrig haben, kaufen Sie die richtige. Ganz egal, ob Grafikkarte, Mainboard oder Lautsprecher – wir wissen genau, was Sie wirklich brauchen!

LABORBERICHT

Neue Produkte im Kurzttest

Aopen i915GMm-HFS

Das i915GMm-HFS von Aopen mit CPU-Socket-479 ist eine Mini-ATX-Platine für Desktop-PCs. Da der Pentium M weniger Wärme als P4-CPU's entwickelt, reicht der im Lieferumfang enthaltene CPU-Kühler aus. Die maximale Lautstärke des Lüfters beträgt ein Sone und mit der beigelegten Steuerungssoftware lässt sich die CPU sogar luftlos betreiben. Das Mainboard bietet zwei DDR1- und zwei DDR2-RAM-Schlitze. Die CPU-Leistung ist gut bis sehr gut. Je nach genutztem RAM. Es lassen sich nur CPU-Kühler mit 53 Millimeter Lochabstand montieren.



Hersteller: Aopen

Preis: € 240,-

Webseite: www.aopen.com.de

Preis/Leistung: Gut

- Leistungstark
- Perfekt für Silent-PCs
- Geringer Stromverbrauch
- Sehr teuer

GESAMT: 81%

Raptor-Gaming K1

Eine USB-Tastatur speziell für Spieler ist das K1 von Raptor-Gaming. Das Tastaturlayout wurde verkleinert, eine Handballenablage fehlt. Die Tasten lassen sich gegen fluoreszierende Extrastrukturen auswechseln oder mit Sperrstücken blockieren. Kommt mit zwei zusätzlichen USB-Hubs.



Hersteller: Raptor-Gaming

Preis: € 99,-

Webseite: www.raptor-gaming.de

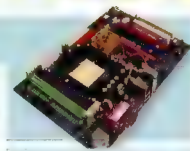
Preis/Leistung: Befriedigend

- Tastenwechsel/-spare
- Tastendruck
- Anschlag der Tasten
- Keine Handballenablage

GESAMT: 87%

Albatron K8SLI

Das K8SLI nutzt den Nforce4-SLI-Chipsatz für AMD-Atlon-64-Prozessoren. Das Board läuft sehr stabil und das BIOS ist über ein mitgeliefertes Modul jederzeit wiederherzustellen. Dafür spart Albatron aber bei der Ausstattung und den Überbaumöglichkeiten.



Hersteller: Albatron

Preis: € 120,-

Webseite: www.albatron.de

Preis/Leistung: Gut

- Vergleichsweise günstig
- LAN-, USB- und PCI-Leistung
- Sehr stabil
- Wenig Optionen

GESAMT: 85%

GRAFIKKARTEN

DIE AGP-GRAPHIKKARTEN BIS 250 EURO

Modell	Preis	3D-Chip	Speicher/Zugriff	Taktung/Chip/Speicher	Wertung
Sparkle SP-AG40GPT	€ 249,-	Geforce 6800 GT	256 DDR [2,0 ns]	350 MHz/500 MHz DDR	85%
MSI NX6800-TD128	€ 193,-	Geforce 6800	128 DDR [2,8 ns]	325 MHz/350 MHz DDR	87%
Leadtek Winfast A400 TDH	€ 189,-	Geforce 6800	128 DDR [2,8 ns]	325 MHz/350 MHz DDR	87%
Gigabyte GV-N68128DH	€ 199,-	Geforce 6800	128 DDR [2,8 ns]	325 MHz/350 MHz DDR	85%
Sparkle SP-AG40DT	€ 219,-	Geforce 6800	128 DDR [2,8 ns]	325 MHz/350 MHz DDR	85%

DIE AGP-GRAPHIKKARTEN ÜBER 250 EURO

Modell	Preis	3D-Chip	Speicher/Zugriff	Taktung/Chip/Speicher	Wertung
HIS Radeon X800 XT IceQ II	€ 509,-	Radeon X800 XT PE	256 DDR3 [1,6 ns]	520 MHz/560 MHz DDR	87%
Leadtek Winfast A400 Ultra TDH	€ 449,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	400 MHz/550 MHz DDR	87%
Innovision Geforce 6800 Ultra	€ 449,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	425 MHz/550 MHz DDR	86%
MSI NX6800U-T2D256	€ 439,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	400 MHz/550 MHz DDR	86%
Sapphire Radeon X850 XT-PE	€ 479,-	Radeon X850 XT-PE	256 DDR3 [1,6 ns]	540 MHz/590 MHz DDR	85%

PCI-EXPRESS-KARTEN BIS 250 EURO

Modell	Preis	3D-Chip	Speicher/Zugriff	Taktung/Chip/Speicher	Wertung
MSI NX6800-TD256E	€ 249,-	Geforce 6800	256 DDR [2,8 ns]	325 MHz/300 MHz DDR	87%
Connect 3D Radeon X800	€ 209,-	Radeon X800	256 DDR [2,0 ns]	392 MHz/350 MHz DDR	87%
Gigabyte GV-RX801280 Silentpipe	€ 199,-	Radeon X800	128 DDR [2,0 ns]	398 MHz/493 MHz DDR	87%
Sapphire Radeon X800	€ 219,-	Radeon X800	256 DDR [2,0 ns]	392 MHz/350 MHz DDR	87%
Gecube GC-X800-C3	€ 179,-	Radeon X800	128 DDR [2,0 ns]	398 MHz/493 MHz DDR	85%

PCI-EXPRESS-KARTEN ÜBER 250 EURO

Modell	Preis	3D-Chip	Speicher/Zugriff	Taktung/Chip/Speicher	Wertung
HIS Radeon X850 XT IceQ2	€ 549,-	Radeon X850 XT	256 DDR3 [1,6 ns]	533 MHz/573 MHz DDR	87%
Asus Extreme N6800 Ultra	€ 509,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	425 MHz/550 MHz DDR	87%
XFX Geforce 6800 Ultra	€ 799,-	Geforce 6800 Ultra	512 DDR3 [1,6 ns]	430 MHz/525 MHz DDR	87%
Gainward Ultra/2600 GS	€ 499,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	430 MHz/600 MHz DDR	86%
Tul Powercolor X850 XT-PE	€ 469,-	Radeon X850 XT-PE	256 DDR3 [1,6 ns]	540 MHz/590 MHz DDR	85%

LAUTSPRECHERSYSTEME

STEREO-LAUTSPRECHERSYSTEME

Modell	Preis	Satelliten/Subwoofer	Leistung RMS	Verkabelung	Wertung
Logitech Z-2300	€ 124,-	2+1	200 Watt	Einfach	87%
Creative T2900	€ 42,-	2+1	29 Watt	Einfach	87%
Terratec Home Arena TXR 335	€ 44,-	2+1	35 Watt	Einfach	87%
Hercules XPS 2.100 Silver	€ 64,-	2+1	60 Watt	Einfach	87%

MONITORLAUTSPRECHERSYSTEME

Modell	Preis	Satelliten/Subwoofer	Leistung RMS	Dekoder	Wertung
Logitech Z-5500 Digital	€ 299,-	5+1	505 Watt	Integriert	94%
Creative Gigaworks S750	€ 429,-	7+1	700 Watt	-	89%
Teufel Concept C THX 7.1	€ 399,-	7+1	680 Watt	-	87%
Logitech Z-5300	€ 139,-	5+1	280 Watt	-	85%

TASTATUREN

Modell	Preis	Sondertasten	Anschluss	Anschlag	Wertung
Microsoft Digital Media Pro Key.	€ 27,-	21 + Zoomregler	PS/2, USB	Hart	93%
Logitech Media Keyboard	€ 19,-	17	PS/2	Mittel	91%
Typhoon Navigator Office XP	€ 9,-	31 + Scrollrad	PS/2	Mittel	90%
Saltek Gaming Keyboard	€ 40,-	3 + Command Pad	PS/2, USB	Mittel	85%
Genius KB 16e-Scroll	€ 16,-	16 + Scrollrad	PS/2	Mittel	81%

hinweis: Einige Produkte wurden wir ab

MAINBOARDS

MAINBOARDS SOCKET A (ATHLON XP)

Modell	Preis	Chipsatz	VGA/PCI/SATA	LAN	FSB	Wertung
Asus A7N8X-E Deluxe	€ 80,-	Nforce2 Ultra 400	AGP 8X/5/xSATA150	100 & 1.000 MBit/s	100-300 MHz	83%
MSI K7N2 Delta 2 Platinum	€ 55,-	Nforce2 Ultra 400	AGP 8X/5/xSATA150	100 MBit/s	100-255 MHz	81%

MAINBOARDS SOCKET 754 (ATHLON 64)

Modell	Preis	Chipsatz	VGA/PCI/SATA	LAN	FSB	Wertung
MSI K8N Neo3-F	€ 80,-	Nforce4	AGP 8X/3/4xSATA150	1.000 MBit/s	190-400 MHz	87%
Abit KV8 Pro	€ 80,-	K8T800	AGP 8X/5/xSATA150	1.000 MBit/s	200-410 MHz	84%
MSI K8N Neo Platinum	€ 100,-	Nforce2 250 Gb	AGP 8X/5/xSATA150	1.000 MBit/s	200-300 MHz	83%
Epox 8KDA3J	€ 90,-	Nforce2 250 Gb	AGP 8X/5/xSATA150	1.000 MBit/s	200-400 MHz	

MAINBOARDS SOCKET 939 (ATHLON 64)

Modell	Preis	Chipsatz	VGA/PCI/SATA	LAN	FSB	Wertung
Gigabyte K8NP-9	€ 155,-	Nforce4 Ultra	PCI-E x16/5/6xSATA150	2x 1.000 MBit/s	200-250 MHz	94%
Asus A8N-SLI Deluxe	€ 145,-	Nforce4 SLI	2x PCI-E/3/6xSATA150	2x 1.000 MBit/s	200-400 MHz	92%
Asus A8N-SLI	€ 130,-	Nforce4 SLI	2x PCI-E/3/4xSATA150	1.000 MBit/s	200-400 MHz	93%
MSI K8N Diamond-54G	€ 230,-	Nforce4 SLI	2x PCI-E/3/4xSATA150	2x 1.000 MBit/s	200-400 MHz	91%
Epox 9NPA+ Ultra	€ 120,-	Nforce4 Ultra	PCI-E x16/3/4xSATA150	1.000 MBit/s	200-400 MHz	91%
Gigabyte K8NF-9	€ 95,-	Nforce4	PCI-E x16/3/4xSATA150	1.000 MBit/s	200-400 MHz	

MAINBOARDS SOCKET 479 (PENTIUM 4)

Modell	Preis	Chipsatz	VGA/PCI/SATA	LAN	FSB	Wertung
Abit IC7-Max3	€ 130,-	Intel i875P	AGP 8X/5/6xSATA150	1.000 MBit/s	100-412 MHz	87%
Asus P4C800-E Deluxe	€ 150,-	Intel i875P	AGP 8X/5/4xSATA150	1.000 MBit/s	100-400 MHz	85%
Abit IC7	€ 110,-	Intel i875P	AGP 8X/5/2xSATA150	-	100-412 MHz	86%
MSI 865PE Neo2-PPS PE	€ 80,-	Intel i865PE	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	100-500 MHz	81%

MAINBOARDS SOCKET 775 (PENTIUM 4)

Modell	Preis	Chipsatz	VGA/PCI/PCI/SATA	LAN	FSB	Wertung
Abit Fatal1ty AAXE	€ 200,-	Intel i955X	PCI-E/2/2/4xSATA150	100 & 1.000 MBit/s	100-400 MHz	89%
Asus P5W02 Premium	€ 200,-	Intel i955X	2x PCI-E/2/3/4xSATA150	2x 1.000 MBit/s	100-450 MHz	89%
Asus P5L02 Deluxe Wifi-TV	€ 260,-	Intel i945P	2x PCI-E/1/3/4xSATA150	1.000 MBit/s	100-450 MHz	85%
MSI 865PE Neo3	€ 80,-	Intel i865PE	1/0/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	100-500 MHz	83%
Gigabyte 8I955X Royale	€ 280,-	Intel i955X	PCI-E/2/3/6xSATA150	2x 1.000 MBit/s	100-600 MHz	83%

SOUNDKARTEN

Modell	Preis	Soundchip	Ausstattung	Wertung
Creative SB Audigy 2 ZS Plat. Pro	€ 239,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	93%
Creative SB Audigy Player	€ 59,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	87%
Terratec Aureon 7.1 Universe	€ 149,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	84%
Hercules Fortissimo IV	€ 64,-	ICE 1724 Envy 24 HT	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	83%
Terratec Aureon 7.1 Space	€ 84,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	82%

MONITORE

MONITORE CRT 19 ZOLL

Modell	Preis	Anschluss	Horiz.-Frequenz	Bildschärfe	Wertung
LG 9018	€ 169,-	D-Sub (fest)	30-98 kHz	Gut	
Yakumo 996N	€ 139,-	D-Sub (fest)	30-98 kHz	Gut bis sehr gut	
Samsung Syncmaster 957P	€ 189,-	D-Sub, BNC	30-94 kHz	Befriedigend bis gut	

MONITORE TFT 17 ZOLL

Modell	Preis	Anschluss	Horiz.-Frequenz	Bildschärfe	Wertung
Sony SDM-HS75P	€ 399,-	D-Sub, DVI-D	24 ms	Sehr gut	81%
Shuttle XP17 TempAR	€ 599,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	Sehr gut	81%
Iiyama ProLite E435S	€ 279,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	Sehr gut	

MONITORE TFT 19 ZOLL

Modell	Preis	Anschluss	Horiz.-Frequenz	Bildschärfe	Wertung
Viewsonic VX924	€ 399,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	82%
Eizo L778	€ 799,-	D-Sub, DVI-D	24 ms	Sehr gut	82%
Sony SDM-HS74P	€ 699,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	Sehr gut	83%

MÄUSE

Modell	Preis	Tasten	Abtastung	Anschluss	Auflösung	Wertung
Logitech MX518	€ 48,-	8 + Scrollrad	Optisch	PS/2, USB	800/600/400 dpi	86%
Logitech MX1000 Laser	€ 54,-	8 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	800 dpi	85%
Razer Diamondback	€ 39,-	7 + Scrollrad	Optisch	PS/2, USB	1600 dpi	93%
Raptor-Gaming M2	€ 45,-	5 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch	PS/2, USB	400 - 2.400 dpi	93%

ENDKRASSE PCs



DER EINSTEIGER-PC

€ 820,-*

KOMPONENTE	PRODUKTNAME	PREIS
Prozessor	AMD Athlon 64 3000+ (Venice)	€ 114,-
Kühler	Arctic Cooling Freezer 64	€ 19,-
Hauptplatine	Elitegroup Nforce4-A939 (N4, S. 939)	€ 64,-
Arbeitsspeicher	Take MS DDR400, 1x 512 MByte, CL2,5	€ 35,-
Grafikkarte	PNY Verto GeForce 6600 GT (GeForce 6600 GT)	€ 156,-
Soundkarte	Terratec Aureon 5.1 Fun	€ 25,-
Festplatte	Excelsior ES-J800S (80 GByte)	€ 46,-
Netzteil	Ac Bel API4PC01 (400 Watt)	€ 56,-
Gehäuse	Frozen-Silicon Silverline 602	€ 40,-



DER AUFSTEIGER-PC

€ 1.041,-*

KOMPONENTE	PRODUKTNAME	PREIS
Prozessor	Athlon 64 3200+ (Venice)	€ 162,-
Kühler	Thermaltake Silent Boost K8	€ 19,-
Hauptplatine	Gigabyte K8NF-9 (Nforce4, Socket 939)	€ 75,-
Arbeitsspeicher	Kingston 2x 512 MByte, DDR400, CL3	€ 78,-
Grafikkarte	Gecube GC-X800-C3 (Radeon X800)	€ 179,-
Soundkarte	Creative SB Audigy LS 5.1	€ 89,-
Festplatte	Hitachi Deskstar 7K250 (160 GByte)	€ 75,-
Netzteil	Ac Bel API4PC01 (400 Watt)	€ 56,-
Gehäuse	Casestek CS-1020	€ 73,-



DER HIGH-END-PC

€ 2.841,-*

KOMPONENTE	PRODUKTNAME	PREIS
Prozessor	Athlon 64 FX-55 (Clawhammer)	€ 733,-
Kühler	Thermalright XP-120 (Noisemagic-Ed.)	€ 84,-
Hauptplatine	Asus A8N-SLI D. (Nforce4 SLI, S. 939)	€ 129,-
Arbeitsspeicher	Corsair CX 2x 512 MByte, DDR400, CL2	€ 188,-
Grafikkarte	2x MSI NX4600 U.T. (GeForce 6800 Ultra)	€ 789,-
Soundkarte	Creative SB Audigy 2 ZS Platinum Pro	€ 212,-
Festplatte	Western Digital WD7400D (74 GByte)	€ 146,-
Netzteil	Be Quiet! BQT P5-520W-S1.3 (500 Watt)	€ 111,-
Gehäuse	Lian Li PC-V1000	€ 184,-

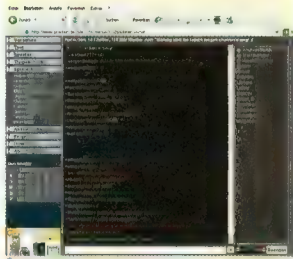
* Die hier gel. PC-Preise inkl. € 245,- Pauschale für CPU-/Disketten-Laufwerk, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz.

www.pcaction.de

Wie, Sie kennen unsere geniale Homepage noch nicht? Dann wird's aber Zeit!
Was genau Sie auf WWW.PCACTION.DE erwartet, verraten wir Ihnen hier und jetzt.

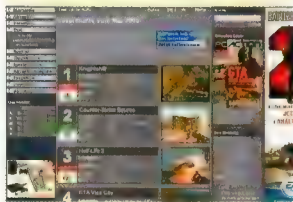


Redaktions-Chat



Sie haben Fragen zu einem bestimmten Spiel, der aktuellen Ausgabe oder sonstigen Themen? Löffeln Sie uns – wir stehen drauf und erwarten Sie am Mittwoch, 27. Juli, ab 17 Uhr in unserem Chat. Den Link zum Chatraum finden Sie auf www.pcaction.de unter der Rubrik „Spielerforum“. Wir freuen uns auf Sie!

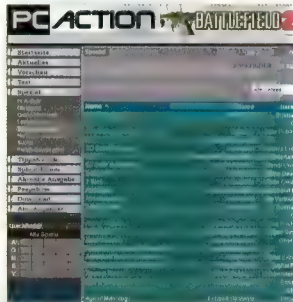
Dein Stimmzettel!



Um an unseren Lesercharts teilzunehmen, brauchen Sie nicht mal mehr eine Postkarte oder E-Mail zu schreiben! Sie können Ihre Lieblingsspiele auch unter www.pcaction.de wählen. Ein Mausklick auf Ihren Favoriten genügt und die Stimme ist gezählt. Genial einfach, einfach genial! Unter allen Teilnehmern verlosen wir ein aktuelles Computerspiel. Der virtuelle Stimmzettel liegt unter der Rubrik „Spielerforum“ bei den „Lesercharts“.

Spiele-Datenbank

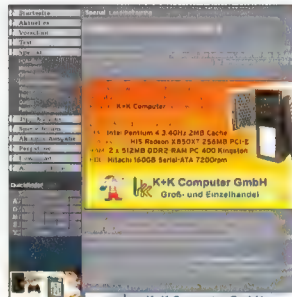
Kennen Sie dieses Dilemma? Sie wollen Ihre schwer verdiente Kohle für ein neues, geniales Spiel raushauen, haben aber keinen Schimmer, ob es was taugt oder auf Ihrem System läuft. Schöner Mist. Aber keine Panik! PC ACTION hilft Ihnen! Ein Blick in unsere umfangreiche Spiele-Datenbank genügt und Sie sind ein ganzes Stück klüger. Abzurufen stehen dort über 1.000 Datensätze zu PC-Titeln. Mit umwerfenden Screenshots und Links zu sämtlichen auf www.pcaction.de erschienenen Artikeln, die mit dem jeweiligen Produkt zu tun haben. Klasse, oder? Einfach die Rubrik „Spezial“ aufrufen, dann „Spiele-Datenbank“ anklicken.



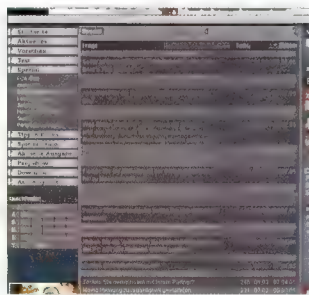
Online-Umfragen

Spieleredakteur – Ihr Traumjob? Was halten Sie von den humorvollen Bildunterschriften in der PC ACTION? Welches Genre bevorzugen Sie? Diese und viele weitere Umfragen erwarten Sie natürlich nur auf www.pcaction.de. So wissen Sie immer, wie andere Leser drauf sind oder ob Sie mit Ihrer Meinung mal wieder allein auf weiter Flur stehen. Zur Teilnahme ist lediglich ein registrierter Nickname erforderlich. Los geht's!

Leserbefragung



Wir lieben unsere Leser mehr als alles andere! Ehrlich! Deswegen gibt es auch diesen Monat wieder heiße Preise auf www.pcaction.de abzusahnen. Beispielsweise einen fantastischen Zocker-PC im Wert von 1.599 Euro! Das hat die Kiste unter der Haube: Pentium 4 3.4GHz 2MB Cache, 4GB RAM, 80GB 7200RPM PCIE, 2 x 512MB DDR2-RAM PC 400 Kingston, NVIDIA GeForce 7800 GTX 256MB. Wenn das nichts ist? Sie möchten diese Höllenmaschine oder eines von 15 Spielepaketen haben? Dann nehmen Sie doch an unserer Leserbefragung teil. Diese finden Sie locker und leicht unter dem Menüpunkt „Spezial“ und „Leserbefragung“. Anklicken, mitmachen und schon sind Sie im Rennen.



DEIN COOLES HANDY-TUNING

GAME-POWER - IMMER UND ÜBERALL! Über 100 Spiele für mehr als 200 Handytypen verfügbar !!



GAME FLOOD!!



sende SMS mit "GAME" an die 86677 (zu normalen SMS-KOSTEN!). Du erhältst Deinen WAP-Link und suchst Dir Dein Spiel aus!

Hot Handy - Movies



FÜR ALLE HANDYS MIT VIDEO SUPPORT (H263). STEHE DEINE BEDIENUNGSANLEITUNG

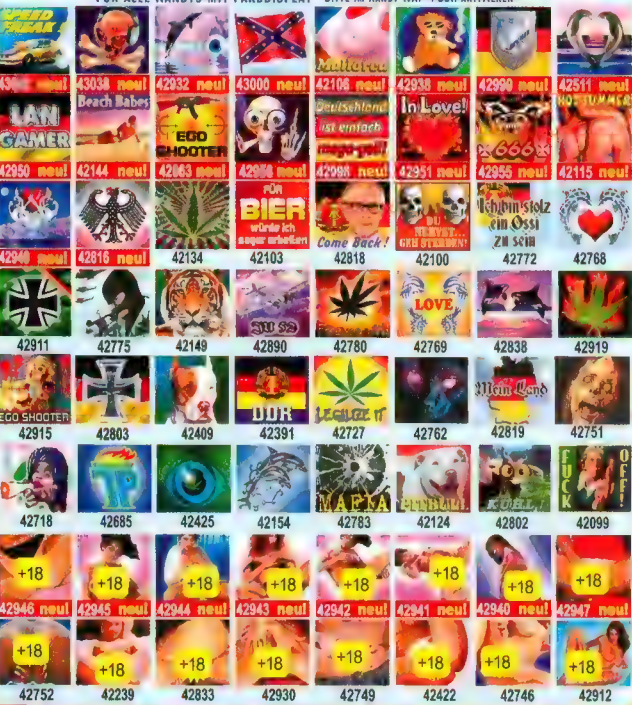
POWER-RINGTONES

- | | | |
|-------------------------|-----------------------------|------------------------------|
| TOP-HITS | 70er-Krautrock-Kult! | 82459 HIGHWAY TO HELL |
| 82316 AXEL F | 82895 BOY LILLOPOP | 82458 LAMBADA |
| 82913 MY NUMBER ONE | 82894 DIE SCHLIMPFPE | 81168 JAMES BOND |
| 82912 COWBOY | 82893 ANITA | 81173 HEIDI |
| 82911 MOCKINGBIRD | 82891 JOANS UN | 82316 AXEL F |
| 82910 BLAU UND WEISS... | 82890 SUN OF JAMAICA | 82531 FOOTBALL S COMING... |
| WIE LIEB ICH DICH | 82889 SANTA MARIA | 81173 HEIDI |
| 82907 LEBENSANG | 82888 WIG WAM BAM | 81155 WE ARE THE CHAMP. |
| GRÜN-WEISS | 82887 LITTLE WILLY | 81862 FLIPPER |
| 82884 WIE WEIT | 82886 CO CO | 82060 USA WYNE |
| 82883 GEILE ZEIT | 82885 BALLROOM BLITZ | 81832 ANTON AUS TIROL |
| 82882 ONLY U | 82884 ICH IST KÖLT | 82520 10 KLEINE NEGELEIN |
| 82881 DO SOMETHING! | 82883 ICH WAR NOCH | 82519 ALF |
| 82880 DROP IT | 82882 NIEMALS IN N.Y. | 82516 BUDES BUNNY |
| 82879 GLAUB AN MICH | 82517 BONANZA | |
| 82878 FEMME LIKE U | | |

MONOPHON: FÜR ALLE GÄNGEN NOKIA, SIEMENS, POLY: FÜR ALLE POLY-RINGTONES HÄNDEN HANDYS

KULTIGE WALLPAPER

FÜR ALLE HANDYS MIT FARBDISPLAY BITTE IM HANDY WAP-PUSH AKTIVIEREN



PERSONAL PICS JETZT FÜR 1.99 Euro



SMS mit: PAA + Bestellnummer und einem Namen an 84242* z.B.: PAA 44418 Heike
Pics an deine Freunde schicken?: Hinter die Bestellung die Zielrufnummer eingeben!

SO GEHT'S PER SMS: ONLINE: WWW.GIGAHANDY.DE

Sende PAA und Bestell-Nr. an die **86688***
z.B. PAA 42718 für PIX "KIFFER"

Oder ab jetzt SOFORT jeden Tag
Sende **START PAA + Best.Nr.** an die **87555****
und bestülle ansch. mit: JA
z.B.: Start PAA 42931 Jedes Logo oder Klingelton fix nur 1,99 €

Sende PAA + Best.-Nr. an **0900 560330***
z.B. PAA 42819

Sende PAA + Best.-Nr. an **914***
z.B. PAA 42819

Oder 0190 10909992234 SFR 4.23M für WAP Download
12 (18) ct. VO2 Ant. (T-Mob. zzgl. 20ct). * Sende STOP PAA + ursp. Abname zum Beenden. max. 1.99/SMS. max. 2 SMS/Tag/ber 99ct-Abn max. 6 SMS/Monat). Andere ABO Order als angeboten erhalten unser Witze Paket. * max. 2.98/SMS für Lösch-Logo oder 2SMS sonst (5,98). *** max. 1,86/min (Versand gem. uns. AGB)

HOL DIR DEN GENIALEN DISPLAY CLEANER !!!



Endlich freie Sicht auf Dein Display !!!
Bestellnummer 41016

CD-ROM/DVD-UMTAUSCHCOUPON

Wir können keine Gewähr dafür übernehmen, dass jedes Programm unserer Cover-CD-ROM/DVD auf jedem Rechner einwandfrei läuft. Bei Fehlern, die eindeutig auf einen defekten Datenträger hinweisen, leisten wir selbstverständlich Ersatz.

WICHTIG: Ein Umtausch ist nur gegen diesen Originalcoupon möglich. Der defekte Datenträger wird für den Umtausch benötigt. Um Porto zu sparen, reicht es, wenn Sie den Datenträger in der Mitte zerschneiden (Nicht brechen – Verletzungsgefahr!) und an uns senden:

COMPUTEC MEDIA AG • DATENTRÄGER PC ACTION • DR.-MACK-STRASSE 77 • 90762 FÜRTH

GARANTIECOUPON PC ACTION 9/2005

FEHLERBESCHREIBUNG:

☐ DVD ☐ DVD „Ab-18-Edition“

Name, Vorname

Strasse, Hausnummer

PLZ, Wohnort

INSERENTENVERZEICHNIS:

Alternate	148/149
CDV	20/21
CompuTec Media AG	11, 85, 101, 115, 147
Dell Computer GmbH	14
East Entertainment	43, 67
Electronic Arts Deutschland GmbH	32-34, 36
Preenet	38/39
G&W Verlag	61
Giga Television	116
Kinowelt GmbH	45
Koch Media Deutschland	29, 65
Mindfactory AG	27
SMS Online	167
T-Mobile Deutschland	57
Take 2 Interaktive	13
Vivendi Universal Games	35

HILFE, MEIN SPIEL GEHT NICHT!

HERSTELLER-HOTLINES

ACCLAIM	www.acclaim.de	01 90-82 46 63 01 80-52 22 52 46 (techn. Fragen)	Mo-So 8:00-24:00 Uhr Mo-So 8:00-24:00 Uhr
ACTIVISION	www.activision.de	01 90-51 00 55 01 805-22 51 55 (techn. Fragen)	24 Std. täglich (nicht an Feiertagen) Mo-Fr 14:00-18:00, Sa-So 16:00-18:00
ASCARON	www.ascaron.de	0 52 41-96 66 90	Mo-Fr 14:00-17:00
ATARI	www.atari.de	01 90-77 18 83 01 90-77 18 82 (techn. Fragen)	Mo-So 14:00-17:00 Mo-So 14:00-17:00
AVALON INTERACTIVE	www.vid.de	01 90-77 18 88 01 90-77 18 87 (techn. Fragen)	24 Std. täglich 24 Std. täglich
BIGBEN INTERACTIVE	www.bigben-interactive.de	01 90-88 24 16 (techn. Fragen) 01 90-88 24 15 (Spiele Tipps)	Mo-So 8:00-24:00 Mo-So 8:00-24:00
BLUE BYTE SOFTWARE	www.bluebyte.net	01 90-88 24 12; 01 80-55 54 49 38 (techn. Fragen)	Mo-Do 15:00-19:00; Fr 15:30-19:00
CDV	www.cdv.de	01 80-52 66 299; 01 80-52 99 266 (techn. Fragen)	Mo-Fr 9:00-17:00
CODEMASTERS	www.codemasters.de	01 90-82 46 44; 01 90-87 32 68 61 (techn. Fragen)	Mo-Fr 8:00-22:00
DISNEY INTERACTIVE	www.disney.de/DisneyInteractive	0 69-66 56 85 55	Mo-Fr 11:00-19:00, Sa 14:00-19:00
EIDOS	www.eidos.de	01 90-83 95 82 01 90-83 95 72 (techn. Fragen)	Mo-So 10:00-22:00 Mo-So 10:00-22:00
ELECTRONIC ARTS	www.electronicarts.de	01 90-78 79 06 01 90-77 66 33 (techn. Fragen)	24 Std. täglich Mo-Sa 11:00-20:00
EMPIRE INTERACTIVE	www.empireinteractive.de	01 90-75 47 74 76; 01 90-75 47 74 75 (techn. Fragen)	Mo-Fr 11:00-20:00
FLASHPOINT	www.flashpoint.de	01 90-84 60 27; 01 90-84 60 26 (techn. Fragen)	Mo-So 8:00-24:00
JOWOOD	www.jowood.de	01 90-82 46 67; 01 80-56 56 008 (techn. Fragen)	Mo-So 7:00-24:00
KOCH MEDIA	www.kochmedia.de	01 90-82 46 67; 01 80-56 56 008 (techn. Fragen)	Mo-So 7:00-24:00
KONAMI	www.konami.com	01 90-82 46 94 (Spiele Tipps) 01 90-74 52 47 (techn. Fragen)	Mo-So 8:00-24:00 Mo-So 7:00-24:00
MAX DESIGN	www.max-design.at	00 43-3 68 72 41 47	Mo-Fr 15:00-18:00
MICROSOFT	www.microsoft.com/germany/support	01 80-56 72 255	Mo-Fr 8:00-18:00
NAVIGO	www.navigo.de	0 89-32 47 31 51	Mo-Fr 13:00-18:00
NEO	www.neo.at	00 43-16 07 40 80	Mo-Fr 15:00-18:00
NINTENDO	www.nintendo.de	01 30-58 06	Mo-Fr 11:00-19:00
POINTSOFT	www.pointsoft.net	01 90-82 46 68; 01 80-55 54 935	Mo-So 8:00-24:00
SONY COMPUTER ENT.	www.sonyinteractive.com	01 90-57 85 78	Mo-Fr 10:00-20:00
SUNFLOWERS	www.sunflowers.de	01 90-51 05 50	Mo-Fr 11:00-19:00
TAKE 2 INTERACTIVE	www.take2.de	01 90-87 32 68 36 01 805-21 73 16 (techn. Fragen)	Mo-So 8:00-24:00 Mo-So 8:00-24:00
THQ	www.thq.de	01 805-60 55 11 01 90-50 55 11 (Spiele Tipps)	Mo-Fr 16:00-20:00 Mo-Fr 16:00-20:00
UBISOFT	www.ubisoft.de	01 90-88 24 12 10 01 805-55 49 38 (techn. Fragen)	Mo-So 8:00-24:00 Mo-Fr 9:00-18:00
VIVENDI UNIVERSAL	www.vivendiuniversalinteractive.de	0 61 03-99 40 40 (Ortsanruf, techn. Fragen)	Mo-Fr 10:00-19:00

PC ACTION HOTLINES

* Ein Anruf kostet € 1,84/Minute.

PROBLEME MIT SPIELEN?

Spieler-Hotline

01 90 - 82 48 36*

(täglich 8-24 Uhr)

ÄRGER MIT DER HARDWARE?

Hardware-Hotline

01 90 - 82 48 35*

(täglich 7-24 Uhr)

Wir weisen darauf hin, dass bei Telefonnummern, die mit 0190 beginnen, neben den normalen Telefongebühren noch zusätzliche Kosten entstehen.

IMPRESSUM

ANSCHRIFT

ANSCHRIFT DER REDAKTION:

COMPUTEC MEDIA AG

Redaktion PC Action
Dr.-Mack-Strasse 77
90762 Fürth
E-Mail: leserbriefe@pcaction.de

ANSCHRIFT DES COMPUTEC ABO-SERVICE:

Computer Abo-Service
PC Action
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf

ZENTRALE ABO-NUMMER:

Tel.: 04 51/49 06-7 00
Fax: 04 51/49 06-7 70
E-Mail: computer.abo@pvz.de

VORSTAND

Christian Gettenpoth (Vorsitzender), Oliver Menne

REDAKTION

CHEFREDAKTEUR

Christian Bigge (V.i. S. d. P.)

LEITENDER REDAKTEUR

Joschua Hesse

REDAKTION

Almet Ischirli, Andreas Berlitz,
Marc Bröhme, Ralph Wollner,
Lukas Ciszewski, Harald Fränkel
Freie Mitarbeiter
Heinrich Lenhardt, Rebecca Ritter,
Alexander Frank, Felix Lehmler
CD/DVD-VIDEOTEILUNG
Jürgen Melzer (Ltg.), Harald Wagner
(Ltg.), René Behne, Björn von Brodow,
Thomas Dziwiszek, Dayana Mostbeck,

Michael Neubig, Michael Schraut,

Jasmin Sen, Alexander Wadenstörfer

REDAKTION HARDWARE

Thilo Bayer (Ltg.), Marco Albert,

Kay Beinhuth, Lars Cremer,

Christian Götting, Oliver Heake,

Daniel Möllendorf, Uwe Stäglich,

Frank Stöwer, Daniel Wadl

REDAKTION SPIELTEIPS

Angar Steidle, Stefan Weiß,

Michael Meyer

LAYOUT

Carola Giese, René Weinberg,

Hansgeorg Hafner

HEFTDESIGN

Andreas Schulz

BILDREDAKTION

Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff

TEXTCHEF COMPUTE

Margit Koch-Weiß (Ltg.), Claudia Bros

TEXTCHEF PC ACTION

Wilfried Barbeknecht

TEXTKORREKTUR

Birgit Bauer, Esther Marsch, Cornelia

Lutz, Heidi Schmidt, Thomas Schreiner

TITEL

Empire Interactive

Gestaltung: Carola Giese

VERLAG

COMPUTEC MEDIA AG

Dr.-Mack-Strasse 77
90762 Fürth
Tel.: 09 11/28 72-100
Fax: 09 11/28 72-200

VERTIEB/LESUNG

Klaus-Peter Ritter

VERTIEB

Burda Medien Vertrieb

PRODUKTIONSLEITUNG

Martin Clossmann, Ralf Kutzer

WERBEABSTIMMUNG

Martin Reimann (Leitung), Jeannette Haag

ABONNEMENT

Abonnementpreis 12 Ausgaben
PC Action DVD: € 57,00
Österreich: € 64,80
Restliches Ausland: € 69,60

ABO-SERVICE

Computer Media AG, PC ACTION
Aboservice CSJ
Postfach 14 02 20
80452 München
Fax: +49-89-20899-125
Fax: +49-89-2082-111
E-Mail: computer@csj.de

ABONNEMENTBESTELLUNG

ÖSTERREICH

Leserservice GmbH
St. Leonharder Str. 10
A-5081 Anif
Tel.: 0 62 46/882-882
Fax: 0 62 46/882-52 77
E-Mail: computer@leserservice.at
Abonnementpreis 12 Ausgaben
PC ACTION DVD: € 64,20

DRUCK

RR DONNELLEY EUROPE, ul. Dobro-
modna 11, 38-733 Krakau, Polen

ANZEIGENKONTAKT

CHS MEDIA SERVICES GmbH

Dr.-Mack-Strasse 77, 90762 Fürth

Telefon: +49-911-2872-114

Fax: +49-911-2872-241

ANZEIGENBEREICHUNG:

Sven Blasko: Telefon: +49-89-428996-14

E-Mail: sven.blasko@chsm.de

Peter Kusterer: Telefon: +49-89-485-115

E-Mail: peter.kusterer@chsm.de

Wolfgang Menck: Telefon: +49-911-2872-144

E-Mail: wolfgang.menck@chsm.de

Silke Pletschke: Telefon: +49-911-2872-254

E-Mail: silke.pletschke@chsm.de

Thorsten Sammet: Telefon: +49-911-2872-141

E-Mail: thorsten.sammet@chsm.de

Susanne Sammet: Telefon: +49-911-2872-142

E-Mail: susanne.sammet@chsm.de

Manuskripte und Programme: Mit der

Einreichung von Manuskripten jeder Art gibt der

Verleger die Zustimmung zum Abdruck in den von

ihm herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die

Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Alle in PC Action veröffentlichten Beiträge bzw.

Datentexte und Programme sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche

Reproduktion oder Nutzung ohne schriftliche Genehmigung des

Verlages. Die Benutzung und Installation der

Datentexte erfolgt auf eigene Gefahr. Der Verlag

übernimmt für Fehler, die durch die Benutzung

der auf den Datenangaben enthaltenen Programme

entsteht, keine Haftung. Die Programme stellen

keine Entwicklung des Verlages dar, sondern sind

Eigentum des Herstellers. Für den Inhalt dieser

Programme sind die Autoren verantwortlich.

Inhaltsgang: Das Inhaltsregister wird ohne

Verwendung von Color zu 100 % aus Altmaterial

hergestellt und entspricht den Anforderungen

des Umweltbundesamtes. COMPUTEC MEDIA ist nicht

verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der

Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung

ES GELTEN DIE MEDIATITEL NR. 18 VOM 1.10.2004.

Für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von

Anzeigen setzt nicht die Billigung der abgebildeten

Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC

MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem

sonstigen Angelegenheiten, seinen Produkten oder

Dienstleistungen haben, schreiben Sie uns bitte,

uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie

unter Angabe des Magazins titel, der Ausgabe, in

der die Anzeige erschienen ist, sowie der

Seitennummer an: COMPUTEC MEDIA SERVICES

GmbH, Thorsten Sammet.

AWA-PC Action

PC Action wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 443.244 Leser.

ISSN/PRESSEPOST: PC Action

wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugewiesen: ISSN 0944-6290 VKZ 8 50027

Bei COMPUTEC MEDIA erscheinen außerdem:



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IWW), Bad Godesberg.

DI E PC ACTION 10/2005 ERSCHEINT AM 24. AUGUST 2005.

DAS IST DEIN STIMMZETTEL!

1. WIE ALT SIND SIE?

2. WELCHE SPIELE-SYSTEME BESITZEN SIE ODER WOLLEN SIE KAUFEN?

KAUFEN	HABE ICH	WILL ICH
Playstation 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Game Boy Advance	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Xbox	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PC > 2.5 GHz	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PC > 2.5 GHz	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

3. VERFÜGT IHR PC ÜBER EIN DVD-LAUFWERK?

☐ Ja ☐ Nein ☐ Geplant

4. WIE BEURTEILEN SIE PC ACTION?

	SEHR	AUSREICHEND	WENIGER
Kompetent:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kritisch:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Informativ:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Übersichtlich:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Preiswert:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Optisch ansprechend:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

5. WELCHE NOTEN GEBEN SIE PC ACTION?

	1	2	3	4	5	6
Aktuelle Ausgabe:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Textqualität:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Layout:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Titelbild:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
DVD/CD-ROM:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

6A. WIE GIBEN SIE IHS INTERNET?

☐ Analog ☐ ISDN ☐ DSL ☐ Habe kein Internet

6B. SOLLTEN SIE „DSL“ ANGENUEHM HABEN, WELCHEN PROVIDER NUTZEN SIE?

☐ AOL ☐ T-Online ☐ Anderen: _____

7. WIE OFT IM JAHR KAUFEN SIE PC ACTION?

(Geben Sie eine Zahl von 1 bis 12 an)

8. BITTE BEWERTEN SIE FOLGENDE RUBRIKEN UND HEFTINHALTE MIT SCHÜLNOTEN:

(Schulnoten: 1 = genial, 4 = baul)

	1	2	3	4	5	6
News:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Leserbriefe:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Blickpunkt:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Vorschau:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Test:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Spielerforum:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tipps:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hardware:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
CD/DVD-Inhalte:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

9. WELCHE ANDEREN COMPUTERSPIELE-MAGAZINE LESEN SIE?

☐ Action ☐ Adventure ☐ Sport- & Rennspiel
☐ Rollenspiel ☐ Strategie ☐ Simulation

10. WELCHES IST IHR LIEBLINGSGENRE?

☐ Action ☐ Adventure ☐ Sport- & Rennspiel
☐ Rollenspiel ☐ Strategie ☐ Simulation

12. SIND SIE ABONNENT?

☐ Ja ☐ Nein ☐ Geplant

13. WIE VIELE SPIELE KAUFEN SIE IM MONAT?

☐ Keins ☐ Eins bis zwei ☐ Mehr als zwei

14. WIE IST IHRE CPU GETAKTET (NICHT ÜBERTAKTET)?

☐ Weiß ich nicht ☐ bis 1.5 GHz
☐ 1.5 bis 2 GHz ☐ 2 bis 2.5 GHz
☐ 2.5 bis 3 GHz ☐ 3 bis 3.5 GHz

15. BITTE BEWERTEN SIE DIE FOLGENDEN ARTIKEL:

Blickpunkt: Interview F.E.A.R.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Vorschau: Starship Troopers	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Vorschau: Gun	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Vorschau: Vietcong 2

Vorschau: Fahrenheit

Vorschau: Brothers in Arms: Earned in Blood

Vorschau: GTM Race Driver 3

Vorschau: FIFA 2006

Test: Codename: Panzers - Phase 2

Test: Area 51

Test: Luta 3D

Spielerforum

Tipps: GTA San Andreas

Tipps: Earth 2160

Tipps: Codename: Panzers - Phase 2

Hardware: Arbeitsspeicher

Hardware: Geforce 7800 GTX

A = (Nicht) nicht gelesen, Spiel interessiert mich nicht; 1 = Sehr gut; 2 = Gut; 3 = Durchschnittlich; 4 = Ausreichend; 5 = Mittelmäßig

16. BITTE BEWERTEN SIE FOLGENDE VIDEOBEITRÄGE:

Generell: PC ACTION-TV

Vorschau: Starship Troopers

Vorschau: Runaway 2

Vorschau: Fahrenheit

Reportage: Brothers in Arms: Earned in Blood

Reportage: Hitman Blood Money

Jetzt im Handel: Area 51

Jetzt im Handel: GTA San Andreas

Jetzt im Handel: Codename: Panzers - Phase 2

Jetzt im Handel: Riddick: Escape from Planet Shao

Jetzt im Handel: Luta 3D

Spielerforum: Flugschule Butterfield 2

PC ACTION bringt's

Vorstellung des Monats

A = (Nicht) nicht gesehen, Spiel interessiert mich nicht; 1 = Sehr gut; 2 = Gut; 3 = Durchschnittlich; 4 = Ausreichend; 5 = Mittelmäßig

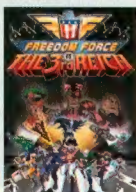
17. WENN SIE ENTSCHEIDEN KÜNNEN: WELCHEN GIMMICK WÜRDEN SIE SICH AM MEISTEN FÜR PC ACTION WÜNSCHEN?

☐ Aufkleber ☐ Anschlag-Setten
☐ Poster ☐ Booklets
☐ Vollversion
☐ Anderen Gimmick: _____

Sagen Sie uns Ihre Meinung zur aktuellen Ausgabe und greifen Sie ein aktuelles Top-Spiel ab, das wir unter allen Einsendern verlosen. Durch Ihren Stimmzettel wirken Sie aktiv an der Gestaltung der PC ACTION mit. Cool, oder?

Coupon ausfüllen, ausschneiden, in einen Briefumschlag stecken, Absender drauf und ab damit an die:

COMPUTEC MEDIA AG
PCA 9/05
DR.-MACK-STRASSE 77
90762 FÜRTH



KEVIN BOLDUA
aus Stadtra dar sich auf das Spiel Freedom Force vs. The Third Reich freuen.

DIE ANDERE HITPARADE

SELTSAME SPIELE, DIE NIEMAND KENNT!



PLATZ 1
OSS! OSTBORN



PLATZ 2
SIM-COMPUTERSPIELE-FAN



PLATZ 3
STRONGHOLD: KABUL EDITION



PLATZ 4
KLINGELTON-MANIAC



PLATZ 5
AI: ARTIFICIAL ISCITÜRK

WOW-EFFEKT

Ein innovativer Vorläufer von Die Sims, den zu DDR-Zeiten Erich Honecker persönlich in Auftrag gab. Cool! **36**

Maxis entwickelte ein Spiel, das das Leben eines Zuckers simuliert. Das Ganze scheiterte aber am zu hohen Realismus. **27,6**

Ein Stronghold-Abenteurer, das in der afghanischen Hauptstadt spielt? Das klingt interessant und befindet sich tatsächlich in der Entwicklung. **4,2**

Handy-Klingeltöne sind überall. Eine Plage, die bereits AIDS und Lepra den Rang ablieft. Eigentlich ideal für ein Computerspiel! **7**

Peter Molyneux' Traumprojekt über das Leben des beliebtesten PC-ACTION-Redakteurs scheiterte an den Grenzen der Technik. **8,2**

SPIELMECHANIK

Sie spielen einen DDR-Bürger. Ziel der Simulation: eine Bilderbuch-Familie zu sein. Aufgaben wie „Dein Sohn will West-Wurstwaren kaufen! Melde es der Stasi!“, oder „Verstecke Wanzens beim Nachbarn“, sorgen für Spannung. **90,1**

Sie halten konstant den Mana-Balken gefüllt. Das geht durch Selbstbefrummelung, Kraut rauchen, Star Trek- und Der Herr der Ringe-Gucken. Kontakt zu echten Frauen oder Gespräche mit den Eltern sind hingegen schädlich für den Mana-Fluss. **58**

Sie sind Anführer der „El Ke Haiden Raich“ und verfügen nur über ein Zeltlager. Durch populäre Maßnahmen wie „Ehebrecherin steinigen“, „Uni abreiten, Moschee hinstellen“ oder „Jihad rufen“ bauen Sie Ihre Machtstellung aus. **26**

In diesem Ego-Shooter hört der Spieler in feinstem Surround-Sound nervige Klingeltonspots – und jede Sekunde kommt ein weiterer hinzu. Töten Sie Gegner, schalten Sie einen Werbespot ab. Ziel ist es, auf diese Weise alle Nervtöter zu killen. **1,8**

In dem Action-Rollenspiel wehren Sie riesige Horden von Frauen ab, die mit der Spielfigur Sex haben wollen. Zwischendrin nehmen Sie Grimme- und Nobel-Preis entgegen und sind beratend für die UNO tätig. **1,1**

VERBLEIB

Ossi Ostborn wurde erst einen Tag vor dem Mauerfall fertig gestellt und nie veröffentlicht. Gerüchten zufolge wurden Teile des Programm-Codes für Anno 1602 verwendet. **270**

In der Beta-Phase ließ Maxis jede Menge Zucker Probe spielen. Die Spieler brachen vor Rührung in Tränen aus. Fazit: Projekt eingestellt! Männer und fennen geht nämlich schon mal gar nicht! **240**

Das Spiel entwickelt Bin Laden und da sich dieser auf der Flucht befindet, gab er als Veröffentlichungs-termin an: „Wenn ich wieder aus der Höhle raus darf, ihr unglaublichen Schweinehunde.“ **30**

Da sich die Entwickler gegenseitig umbrachten, ist das Projekt vom Tisch. An der Wand fand man eine mit Blut geschriebene Nachricht: „Macht, dass diese Spots aufhören! AAAAAARGHHHHH!“ **9**

„Allein um Isciturks Genitalien darzustellen, bedarf es einer unglaublichen Rechenleistung“, erklärt Molyneux. „Wir legen das Projekt auf Eis, bis die Technik mit Ahmet mithalten kann.“ **7,7**

ERGEBNIS

12

6,7

3,6

1,4

1,2

Formel: (Wow-Effekt x Spielmechanik) : Verbleib = Ergebnis

Tag der Abrechnung

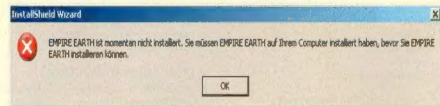
Patrick „Fischie“ Kirst und Stefan „Dr. Koffertmus“ Köhler trauten bei der letzten LAN-Party ihren Augen nicht! Ein seltsames Wesen mit komischen Beulen am Oberkörper tief vorbei. Erst später erfuhr sie, dass es sich bei der Kreatur um eine so genannte Frau handelt. Fast genauso erstaunlich war die Fehlermeldung, die ihnen danach entgegenflimmerte (siehe Bild). Wir gestehen übrigens: Der erste Teil des Textes ist frei erfunden, aber mit irgendwas müssen wir den Platz ja füllen, verdammt!



LIEBER INSTALL ALS KUHSTALL

Unser Leser namens „Bas-tardschwert“ erlebte bei der Installation von *Empire Earth* sein blaues Wunder. Eine merkwürdige Fehlermeldung: „*Empire Earth* ist momentan nicht installiert. Sie müssen *Empire Earth* auf Ihrem Computer installiert haben, bevor Sie *Empire Earth* installieren“

können“. Dem haben wir nichts hinzuzufügen. Mist! Hier ist ja noch Platz für Text. Eine Bitte an Sie, verehrte Leser: Es wäre nicht schlecht, wenn Sie uns Ihre Bildchen in einem anständigen Format schicken. Sonst müssen wir immer so viel Blabla drüber- oder drunterscribbeln!



IN LETZTER MINUTE*

Wir sind ziemlich sicher, Ihnen in der nächsten Ausgabe Tests zu *Brothers in Arms: Earned in Blood* und Peter Molyneux' Rollenspiel *Fable* präsentieren zu können. Ersteres soll vom Umfang her an das Hauptprogramm herankommen, Letzteres endlich für

* Alle Angaben ohne Gewähr den PC erscheinen.

Außerdem ... Neues zu *World of Warcraft* und zum vielleicht besten Ego-Shooter des Jahres. Komplettlösung zu *Codename: Panzers – Phase 2* und vieles mehr.



EPILOG

CISZEWSKI: Mir wird ganz warm ums Herz! Ich glaube, ich bin doch ein guter Mensch!

HESSE: Unsinn, Schweiss-kowski. Es ist bloß Sommer.

DIE NÄCHSTE PC ACTION ERSCHEINT AM 24. AUGUST 2005

JETZT IM HANDEL!

EARTH 2160

WWW.EARTH2160.COM



BOMBASTISCHE OPTIK

Earth 2160 deklassiert die Konkurrenz. Nie sah ein Strategiespiel besser aus [...] Nicht nur die Grafik ist richtungsweisend [...]

- PC Games-07/05 -



STRATEGIEHAMMER

WOW! Da klappt mit glatt die Kinnlade runter [...] Ein neuer Stern am Genrehimmel. Herausragend: 91%

- PC Action-07/05 -

STRATEGIE-KNALLER EARTH 2160

Die Stärke des Spiels ist die stimmige, fast filmreife Geschichte. Optik und Akustik setzen Maßstäbe [...] Figuren, Fahrzeuge und Landschaften sind eine Augenweide.

Spielspaß: Sehr gut

- ComputerBild Spiele 06/05 -



4players.de



game-network.com



gameports.net



07/05



gbase.de



KÄMPFE MIT DER MACHT DER VIER
14.07.05



Screenshots von der Xbox®-Version

FANTASTIC



Spiele als jedes Mitglied der Fantastischen Vier
im ultimativen teambasierten Action-Adventure!

WWW.F4THEGAME.COM

PC
CD
ROM



GAME BOY ADVANCE

PlayStation 2



MARVEL



ACTIVISION

Marvel, The Fantastic Four sowie die zugehörigen Marken sind Warenzeichen von Marvel Characters, Inc. und werden mit Genehmigung verwendet. Copyright © 2005 Marvel Characters, Inc. Alle Rechte vorbehalten. www.marvel.com. Spielcode © 2005 Activision Publishing, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision Publishing, Inc. Alle Rechte vorbehalten. „PlayStation“ und das „PS“-Logo sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment, Inc. Microsoft, Xbox sowie die Xbox-Logos sind entweder eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern und werden aufgrund einer Lizenz von Microsoft verwendet. GAME BOY ADVANCE, NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

www.activision.de